

Inga Metsola

MANGAN LUONTEESTA

Tunteen ilmaisusta japanilaisessa sarjakuvassa

MANGAN LUONTEESTA

Tunteen ilmaisusta japanilaisessa sarjakuvassa

Inga Metsola
Opinnäytetyö
Syksy 2014
Viestinnän koulutusohjelma
Oulun ammattikorkeakoulu

TIIVISTELMÄ

Oulun ammattikorkeakoulu

Viestinnän koulutusohjelma, kuvallisen viestinnän suuntautumisvaihtoehto

Tekijä: Inga Metsola

Opinnäytetyön nimi: Mangan luonteesta – Tunteen ilmaisusta japanilaisessa sarjakuvassa

Työn ohjaaja: Tuukka Uusitalo

Työn valmistumislukukausi- ja vuosi: Syksy 2014

Sivumäärä: 46 + 11

Tutkielma on tehty yksityisesti ilman toimeksiantajaa Japanissa toteutetun lopputyön sarjakuvamuotoisen produktio-osan jälkeen. Sen päämääränä on määrittää mangaa yleisesti sekä tutustua siinä ilmeneviin tunteiden ilmaisuun ja niiden kulttuurisidonnaisuuteen vaikuttaviin elementteihin ja selvittää tekevätkö ne siitä vaikeasti lähestyttävää.

Tietoperustassa käydään läpi lyhyesti mangaa ilmiönä sekä tunteita, niiden ilmaisua, kulttuurisidonnaisuutta ja taide-estetiikkaa Japanissa. Tämän jälkeen havainnoidaan kokemuspohjaisesti esimerkkejä tukena käyttäen tunteen ilmaisun keinoja mangassa.

Johtopäätöksistä selviää, että manga on vähän tutkittu, kehittyvä, nuori taiteenala, joka on ilmaiskeinoiltaan sidoksissa kulttuuriinsa tehden siitä vielä erilaisen länsimaalaisiin sarjakuviin verrattuna. Eroavaisuudet voivat tehdä mangasta vaikeasti lähestyttävän, mutta se on myös sen vahvuus.

Tutkielmaa voivat hyödyntää tietopohjana sekä alan ammattilaiset ja yksityiset harrastelijat.

Asiasanat:

sarjakuva, manga, tunteet, ilmaisu, populaarikulttuuri

ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences
Degree programme in Communication, option of Visual Communication

Author: Inga Metsola
Title of Bachelor's thesis: About the Nature of Manga – Expressions of Emotion in Japanese comics
Supervisor: Tuukka Uusitalo
Term and year of completion: Fall 2014
Number of pages: 46 + 11

This thesis is made as a personal project without a client. It is a follow up for the production part which is a comic made during a year of exchange in Nagoya Zokei University in Japan. The overall goal is to investigate about manga in general and to explore the ways of culture specific expression of emotions meanwhile finding out if these elements make manga difficult to approach as a reader.

Thesis extends across manga as a phenomenon as well as emotions and some of their culture specific expressions in art-aesthetics Japan. After observing a few specific visual ways of emotion expression in manga (with help of examples) conclusions show that manga as a field of science is young and still developing. Its ways of expression of emotions indeed show some culture specific characteristics and it can make it difficult to approach to western readers. However, it is also manga's strength.

Field professionals as well as private dabblers can use this thesis as a base of knowledge regarding to manga in general.

Keywords:

comics, manga, emotions, expression, popular culture

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	6
2	TIETOPERUSTA	9
2.1	Japanilaisesta sarjakuvasta yleensä	9
2.1.1	Määritelmä	9
2.1.2	Mangan lyhyt historia	11
2.1.3	Mangan status Japanissa ja sen tulevaisuus	14
2.2	Tunteista ja niiden kulttuurisidonnaisuudesta	16
2.2.1	Tunteiden ilmaisu japanilaisessa kulttuurissa	17
2.2.2	Tunteet osana Japanilaista taide-estetiikkaa	18
3	TUNTEEN ILMAISUKEINOJA MANGASSA	20
3.1	Hahmot	21
3.2	Kasvot ja silmät	23
3.3	Elekieli ja tunnemetaforat	24
3.4	Kawaii ja moe	26
3.5	Ruutusommittelu ja dialogi	28
3.6	Tausta-efektit	29
3.7	Onomatopoeettiset ilmaisut	31
3.8	Symboliikka	33
3.9	Värit	35
4	PÄÄTELMIÄ JA POHDINTAA	37
	LÄHTEET	42
	LIITTEET	46

1 JOHDANTO

”Miksi tuo tyttö näyttää yhtäkkiä ihan vauvalta?” kysyi ystäväni, kun sai minut kiinni lukemasta japanilaista sarjakuvapokkaria, ”Minä en kyllä ymmärrä tuota mangaa vai mitä se nyt onkaan.”

En osannut vastata, sillä en ollut varma, mitä minulta oli kysytty. Minulla ei ollut tietoa tai taitoa selittää, miksi mangahahmo oli muuttunut kesken tarinan täysin toiseen muotoon, jota ystäväni ei tunnistanut. Itse tunnistin hahmon, hyväksyin asian ja pidin sitä jonkinlaisena tyyllillisenä, hauskana valintana. Sarjakuvissa mikä tahansa on mahdollista.

Olen lukenut sarjakuvia niin pitkään kuin muistan. Pienenä kirjastossa lukukirjoja lainaillessa tarttui mukaan aina tuplasti sarjakuvia, pääasiassa Hergén **Tintti**- ja Roger Leloup'n **Yoko Tsuno**-albumeita. Isovanhempieni luona luin Albert Uderzonin ja René Goscinny'n **Asterix seikkailee**- sekä Morrisin **Lucky Luke**-albumeita. Salaa kävin läpi myös vanhemmille lapsille tarkoitettuja menneiden vuosien **Ryhmä-X**-lehtiä, sekä muita kaapista löytyneitä 1970- ja 1980-luvun Marvel Comicsin kustanteita. Kouluaamuisin piti aina ennen lähtöä ehtiä lukea sanomalehden takasivulta vähintään Bill Wattersonin **Lassi ja Leevi**. Siispä kun Sangatsu Manga alkoi vuonna 2003 julkaisemaan Akira Toriyaman (jap. 鳥山 明) **Dragon Ball** (jap. ドラゴンボール, Doragon Booru) ja Egmont Kustannus Rumiko Takahashin (jap. 高橋留美子) **Ranma ½** (jap. らんま 1/2, Ranma nibun no ichi) -pokkareita, huomasin ne välittömästi kaupan lehtihyllyllä 12-vuotiaan varhaisteinin huonosta keskittymiskyvystä huolimatta ja tiesin, että kyse oli nimenomaan japanilaisesta sarjakuvasta. Konsepti oli minulle ennestään tuttu japanilaisen jätti-ilmiö **Pokémonin** (jap. ポケモン) ansiosta. Myös internet oli rantautunut muutama vuotta aiemmin jokaisen keskivertoperheen kotiin, ja olin ehtinyt kaataa kolmegigaisen kovalevymme useamman kerran täytettyäni kansiot japanilaisten sarjakuvahahmojen kuvilla. Jo silloin minua ihmetytti, kuinka aikuiset, jotka hyvillä mielin lukivat ranskalais-belgialaisia sarjakuvia, suhtautuivat nuivasti japanilaisiin luomuksiin. Olin kuullut, että Japanissa myös aikuiset lukivat sarjakuvia. Sain vaikutelman, että japanilaiset sarjakuvat olivat jotenkin huonompia tai lapsellisempia kuin länsimaalaiset, mutta kasvoin nopeasti ulos ajatuksesta.

Sarjakuvaharrastukseni on siitä lähtien painottunut lähinnä japanilaisiin sarjakuviin. Samana vuonna, kun lähdin Oulun seudun ammattikorkeakouluun kuvallista viestintää opiskelemaan, sattui valmistuva opiskelija tekemään opinnäytetyökseen lyhytsarjakuvan. Nuoren naisen esitystä kuunnellessani tein myös oman alustavan päätökseni: jos en mitään muuta äärimmäisen

kiinnostavaa tältä alalta löydä, lyhytsarjakuva tulisi olemaan myös minun opinnäytetyöni. Pelkäsin, etten saisi muuten koskaan vastaavaa aikaiseksi. Vietin neljännen opiskeluvuoteni kokonaan vaihdossa Nagoya Zokei University of Art and Designissa Japanissa ja puoli vuotta keskityin piirtämään lyhytsarjakuvaa lopputyökseni. Samaan aikaan osallistuin itsenäisenä kurssioppilaina japanilaisen oppilaitokseni sarjakuvalinjalle, jossa opin perinteisen, manuaalisen japanilaisen sarjakuvan teon perusteet. Kurssilla tuotiin esille myös se, mitä sarjakuvapiirtäjältä Japanin raailla markkinoilla vaaditaan ja mitä muita työmahdollisuuksia alalla on. Sain mahdollisuuden myös näyttää sarjakuvani käsikirjoitusta Kodansha -kustantamon **ITAN** -lehdelle. Palaute oli positiivisesti yllättävää ja arvokasta. Henkilökohtaisella tasolla kokemukseni Japanissa ovat olleet erittäin antoisia, opettaneet minulle paljon sikäläisestä kulttuurista, ja jäin pohtimaan monia asioita.

Kirjoitan tutkielmani tunteiden ilmaisusta japanilaisessa sarjakuvassa pääasiassa kahdesta syystä. Ensimmäinen on toiveeni syventää ymmärrystäni japanilaisen sarjakuvan kuvakielestä ja kehittää ilmaisutaitojani sarjakuvien alalla yleensä. Japanilaisissa sarjakuvissa näyttää olevan jotakin aivan omaa, kun puhutaan tunteen ilmaisusta. Mitä kaikkia eri tehokeinoja siihen voi käyttää, ja toimiiko sama kuvallinen ilmaisu Japanissa kuin meillä täällä länsimaissa?

Toinen syy, tosin toissijainen, on asenteiden tuskallisen hidas muuttuminen japanilaisen sarjakuvan suhteen Suomessa. Vaikka japanilainen sarjakuva on ollut Euroopassa näkyvillä jo monta kymmentä vuotta ja saavuttanut vakioaseman nuorten – ja vähän vanhempienkin – sarjakuvaharrastelijoiden keskuudessa, on se suurelle yleisölle edelleen vain ”sitä japanilaista mangaa”. Haluan pohtia tekeekö osaltaan tunteiden ilmaisu kulttuurisidonnaisuudellaan mangasta vaikeasti lähestyttävää ja jos tekee, niin miksi.

Tunteen visuaalisesta kuvausta mangassa on tutkittu ylipäätään vain jonkin verran – ja yliopistotasolla erittäin vähän. Lähdin tutkimaan aihetta avoimin mielin. Tietopohjani selkärankana käytin japanilaisen estetiikan dosentti Minna Eväsojan kirjaa **Bigaku – Japanilaisesta kauneudesta** (2008). Aluksi etsin yliopistollista tai muuta varteenotettava tutkimustietoa ja lähteitä tueksi omille kokemuspohjaisille havainnoilleni. Puhuttaessa japanilaisesta sarjakuvassa on tyypillistä, että epämääräistä tietoa ja monikäsitteisiä termejä löytyy paljon. Lisäksi koska ala on median ja kansainvälistymisen murroksen hampaissa, yritin löytää mahdollisimman paljon uusia lähteitä internetistä. Kirjallisuutta käytin mahdollisuuksien mukaan.

Mielestäni painetun mangan tyylillinen variaatio on huikeaa, jopa huomattavampaa kuin angloamerikkalaisen sarjakuvan. Joukossa on graafisesti äärimäisen yksinkertaista ja söpöä tyyliä siinä missä pikkutarkkaa kauhurealismiakin. Eri kohdeyleisön, tarkoituksperän ja tyylin teokset käyttävät eri kerronnallisia ilmaisukeinoja. Myös julkaisuajankohdalla on väliä.

Olen kerännyt kasaan vain niitä tunteen ilmaisun merkkejä, joiden olen huomannut toistuvan laajimmin ja useimmin. Havaintoni ja kokemukseni painottuvat viimeisen kahdenkymmenen vuoden mangajulkaisuihin jo pelkästään siitä syystä, että lukuun ottamatta muutamia klassikoita niistä minulla on eniten kokemusta. Teokset, joissa on käytetty tunteen voimakasta ilmaisua nimenomaan tyylikeinona, ovat vahvasti edustettuja. Tämän tutkielman havainnot ja valinnat eivät siis mitenkään kata kaikkia tunteen ilmaisun keinoja, joita erityyppisessä mangassa voidaan käyttää ja käytetään nykypäivänä.

Tutkielman alussa kerään tietoa mangasta yleisesti konseptina, jotta ensin saadaan käsitys, mitä yritän tutkia. Sitten teen saman lyhyesti, tosin paljon pinnallisemmin tunteille ja niiden kulttuurisidonnaisuudelle. Tämän jälkeen alan käymään läpi mangan eri tehokeinoja tunnetilojen ilmaisuun etsien kuvia ja esimerkkejä tuekseni. Tässä vaiheessa oma lukukokemukseni on tärkeässä roolissa.

Luulen, että tutkielmastani on hyötyä perspektiiviä hakeville alan ihmisille, joita kiinnostaa kulttuuri ja sarjakuva kaikissa sen muodoissa. Myös kuka tahansa, jolle japanilainen sarjakuva ei tähän mennessä ole oikein avautunut, voi saada apua tästä tekstistä.

2 TIETOPERUSTA

2.1 Japanilaisesta sarjakuvasta yleensä

Tässä tutkielmassa tarkoitan japanilaisella sarjakuvalla sarjakuvaa, joka on syntynyt Japanissa ja käyttää maalle tyypillisiä kuvallisia kerronnan keinoja. Käytän myös sanaa *manga* sen helppouden vuoksi. *Manga* (jap. 漫画, マンガ) on japania ja tarkoittaa raa'asti suomeksi käännettynä sarjakuvaa. Nykyään Japanissa käytetään yleistävästi synonyyminä sanaa *komikku* (jap. コミック). Erona *mangaan*, *komikkulla* saatetaan asiansyhteydestä riippuen tarkoittaa nimenomaan yksittäistä, itsenäistä ja lyhyttä julkaisua, siinä missä *manga* voi viitata pitkään, moniosaiseen sarjakuvatarinaan.

Vaikka *manga* ja esimerkiksi amerikkalainen sarjakuva ja bandes dessinées ovat kaikki luonteeltaan sarjakuvia ja vaikuttaneet toisiinsa konseptina vuosien saatossa, on niissä joitain perustavanlaatuisia eroja, ilmeisempänä lukusuunta, dialogin asento ja pituus. Osassa Itä-Aasiaa, kuten Japanissa, lukusuunta on oikealta vasemmalle ja puhekuplat vertikaalisia siinä missä esimerkiksi bandes dessinées on horisontaalista, vasemmalta oikealle luettavaa. Tästä seuraa luonnollisesti ruutusomittelun ja katseen seurauksen päinvastaisuus. Toisia silminnähtäviä eroja ovat mangan pääasiallinen mustavalkoinen painanta ja länsimaalaisten sarjakuvien värien suosinta sekä erot perinteisissä sivumäärä- ja kokonormeissa. Suurin ero kaikista, tosin suoralta kädeltä näkymätön, on markkinoiden hillitön kokoero, mikä vaikuttaa suoraan jokaisen oman sarjakuvakulttuurin sisäiseen variaatioon, laajuuteen ja luonteeseen. Sitten ovat vielä erot aiheissa sekä yleisessä ilmaisussa ja sen tavoissa, jotka kaikki ovat sidoksissa jokaisen kotiyhteiskuntaan, historiaan ja kulttuuriin. Mangan kohdalla osa japanilaisista tutkijoista ei puhuisi siitä esimerkiksi itsenäisenä asiana ollenkaan, vaan käsittelisi sitä osana muuta, laajempaa uniikkia popkulttuuri-ilmiötä. (Berndt 2010a.)

2.1.1 Määritelmä

Manga-sanon määrittelemisen Japanin ulkopuolella on vaikeaa. Tällä hetkellä länsimaissa sanassa *manga* ei keskiössä niinkään ole sarjakuvataide vaan tietynlainen illuusio tietystä tavasta

piirtää hahmoja. Japanin ulkopuolella puhuttaessa *mangasta*, useasti fanikulttuurina tai alakulttuurina, sitä käyttäville yhteisöille annetaan suurempi painoarvo kuin mediatarkkuudelle ja -kriittisyydelle. Näin käsitteet jäävät pinnallisiksi. Länsimaalaisten kolumnistien ja harrastelijoiden temmelyskentällä oppineet argumentoinnin osaavat tutkijat loistavat poissaolollaan. On valitettavaa, ettei manga aiheena houkuta korkeakoulutason tutkijoita samalla lailla kuin muut sarjakuvat. Tämä taas juontuu vaikutelmasta, että mangaa pidetään viihdykkeenä, kevyenä kulutustavarana, eikä ajatella sen tekemiseen vaadittavaa ammattitaitoa ja ahkeruutta. Lisäksi ongelmana on kielimuuri sekä japanilaisen sarjakuvakulttuurin voimakas sisäänpäinsuuntuneisuus. (Berndt 2014, viitattu 24.9.2014.) Silti esimerkiksi länsimaissa pitkän sarjakuvahistorian omaava ja bandes dessinéesstä tunnettu Ranska on ollut edelläkävijä japanilaisen sarjakuvan julkaisussa. Ranskassa bandes dessinées -sarjakuvat ovat ainakin teoriassa 'yksi yhdeksästä taiteen lajista'. Samaan listaan kuuluvat muun muassa elokuvat sekä klassinen kirjallisuus. (Anime News Network 2004, viitattu 25.9.2014.)

Tutkija Nikolas Theisenin (University of Iowa – Center for Asian and Pacific Studies) mukaan nykyään japanilaisesta sarjakuvasta puhuttaessa viitataan melkein poikkeuksetta sen sisäisiin genreihin, joista yleisimmät ovat nuorten poikien, *shounen* (jap. 少年), miesten *seinen* (jap. 青年), nuorten tyttöjen *shoujo* (jap. 少女), ja naisten *josei* (jap. 女性). Tämä on hänen mielestään aikaansa jäljessä ja harhaanjohtavaa, sillä termit ovat väestötilastollisia viitaten kuviteltuun lukijakuntaan. Ne eivät kerro itse sarjakuvan sisällöstä mitään (urheilu, fantasia, science fiction, slice of life) eivätkä täten enää muuttuneessa yhteiskunnassa palvele alkuperäistä tarkoitustaan. Lapset eivät ole enää sukupuolieroteltuja alakouluissa ja pojat lukevat tyttöjen sarjakuvia ja päinvastoin. Myös väestötilastollisina sanat ovat suurpiirteisiä: Milloin lapsi (joille on oma genrensä) siirtyy nuorien tyttöjen sarjaan ja milloin nuori tyttö alkaa lukemaan naisten sarjakuvia? (Theisen 2014, viitattu 12.11.2014.)

Jaquile Berndt ehdottaa, että nykyistä käsitystä *manga* voitaisiin jakaa seuraavasti: Japanilaisten sarjakuva-artistien tekemät sarjakuvat, jotka täyttävät **graafisen novellin** kriteerit nykyaikaisella, tarkalla ja realistisella piirustustyyllillä (esim. Asano Inion **Solanin**, jota mielenkiintoisesti Puolassa ei myydä mangana muiden japanilaisten sarjakuvien joukossa ollenkaan). Toisena tarkasti piirrettyä tyylinä olisi aikanaan aikuisille miehille suunnattu groteski **gekiga**, joka eroaa edellisestä pääasiassa kerronnallisilta keinoiltaan (esim. Kazuo Koiken **Kozure Ōkami**). Myös **kokeellisella** tai **avant-garde** -mangalla sekä faniteoksilla ja omakustanteilla eli **dōjinshilla** on omat keskiönsä ja lukijapiirinsä. Viimeisempänä tulee Japanin ulkopuolella, erissä kulttuurissa

piirretty manga, eli **World Manga**. Syynä tällaiseen jaotteluun on, että näiden ryhmien lukijakunta harvoin lukee mitään muuta kuin oman lajinsa sarjakuvaa (2010b). Berndt ei maininnut lainkaan laajaa skaalaa kaupallisia suorkustantamoiden ”kioskisarjakuvia” – luultavasti niiden eritasoisen laadun ja täten vaikeasti määriteltävän luonteen ja motiivin vuoksi. Tässä tutkimuksessa olen kuitenkin ottanut myös tuon niin sanotun kulutusmangan mukaan, mutta jättänyt pois World Mangan, sillä se ei palvele kulttuuritaustaa, jonka perusteella tunteen ilmaisua tutkin.

Tällä hetkellä Japanissa sarjakuvan, mangan, asemasta kertoo se, että sitä voidaan opiskella Kyoton Seika Yliopistossa maisteritutkintona vuodesta 2010 ja tohtorin vuodesta 2012. Kuuluissa Kyoto International Manga Museum ja Yonezawa Yoshihiro Memorial Library of Manga and Subcultures ovat tunnustettuja tutkimuslaitoksina ja kelpollisia Japanin valtion tuelle. Tosin manga on ollut instituutiollisesti esillä kulttuuri-ilmionä jo 1990-luvulta lähtien. (Berndt 2014, viitattu 24.9.2014.)

Mainittakoon, että Jaquile Berndt, johon tässä luvussa paljon viittasin, on täysivaltainen professori sarjakuva/manga -opinnoissa Kyoto Seika yliopistossa sekä apulaisohjaaja (Deputy director) International Manga Research Centerissä. Hän on opiskellut japaniopintoja ja hänellä on filosofian tohtorintutkinto Humboldtin yliopistosta Berliinissä. Hän on yksi Japan Society for the Study of Cartoons and Comics (Nihon manga Gakkai) perustajista sekä kirjoittanut useita kirjoja ja tutkielmia aiheesta. Pidän hänen artikkeleitaan yhtenä vartenotettavimmista lähteistäni.

2.1.2 Mangan lyhyt historia

Japanilaisen sarjakuvan alkuperästä on yleisesti kahdenlaista näkemystä. Yhden teorian mukaan sen syntykehto on 1000-luvulta peräisin olevista eläinkuvissa (*Choojuugiga*). (Eväsoja 2008, 82.)

Tämä teoria antaa painoarvon perinteiselle japanilaiselle kulttuurille ja on suosittu pääosin japanilaisten asiantuntijoiden keskuudessa. Eläinten seikkailuista kertovissa kuvarullissa tapahtumat esitetään peräkkäin aikajatkumona ja esimerkiksi liikettä kuvataan vauhtiviivoilla sekä ympyröillä, mikä on tyypillistä tämän päivän mangalle. Tällainen tapahtumien kuvaaminen jatkui eri tyyliuodoissa läpi Japanin historian. (Kai-Ming 2008, viitattu 26.9.2014.) Jos teokseen liittyi dialogia, oli se kirjoitettu erikseen kuvan viereen tai erilliselle rullalle. (Eväsoja 2008, 82.)

Toinen teoria painottuu länsimaisen kulttuurin vaikutukseen. Sen mukaan Japanin populaarikulttuuri ja sen mukana manga, on yksikertaisesti japanilainen versio sen länsimaalaisesta konseptista. 1862 englantilainen Charles Wigman perusti **The Japan Punch** -nimisen lehden, joka oli suunnattu siihen aikaan Yokohamassa asuville ulkomaalaisille. Wigman piirsi lehteen itse sarjakuvia ihmisistä ajankohtaisissa tilanteissa, mikä oli uusi ilmiö Japanissa, sillä shogunaatti oli aikaisemmin kieltänyt nykyhetkeen liittyvien realististen tapahtumien kuvaamisen. Wigman ja ranskalainen Georges Fernand Bigot piirsivät myös ensimmäistä kertaa japanilaisessa historiassa puhekuplat ja sijoittivat ne ruudun sisälle. Aluksi kerronta sai nimen Punch-kuvat, ”ponchi-e”, mutta 1890-luvulla sille annettiin pilkkanimeksi *manga*. (Eväsoja 2008, 82, 83.)

Japanilaiset tarttuivat mangaan nopeasti ja ensimmäisen ja toisen maailmansodan välissä poliittiset ja eroottis-groteskit (ero-guro nonsensu) sarjakuvat olivat yleisiä. Myös normaaleista ihmisistä kertovat tarinat lisääntyivät ja ensimmäiset erityisesti lapsille tarkoitetut sarjakuvat luotiin. Japanilaisen sarjakuvan esikuvan Osamu Tezukan (jap. 手塚治虫, 1928–89) uran aikana manga muuttui lasten sarjakuvista yhä enemmän nuorison viihteeksi. (Eväsoja 2008, 83.)

Toisen maailmansodan jälkeen sarjakuvatuotanto oli vähäistä, mutta Tezukan painattaessa halvalla kovakantisia, pitkiä akabon-albumeita ja adoptoidessa länsimaisen elokuvamaisen kuvakerronnan, joka vaikutti suuresti sarjakuvien ulkoasuun, mangasta tuli suurmenestys. Elokuvamaisen kerronnan mukana Tezuka loi muun muassa vilkkaina vaihtuvat kuvakulmat, realistisen kuvakerronnan sekä liike-, vauhti- ja äänitehosteet (liite 1, kuva a). Myöhemmin hän keksi lisää uudistuksia piirtämällä tarinat pitemmiksi ja hiomalla ilmeitä graafisemmiksi. Tezuka piti itseään sarjakuvaohjaajana ja hahmojaan näyttelijöinä. Yksi hänen kuuluisimmista sarjakuvistaan on **Astro Boy** (1952), alkuperäiseltä nimeltään Mighty Atom (jap. 鉄腕アトム) (liite 1, kuva b). (Eväsoja 2008, 84.)

Machiko Hasegawa (jap. 長谷川町子) ryhtyi vuonna 1946 tekemään poikkeuksellisesti aivan tavallisen perheen elämästä kertovaa **Sazae-san** -mangaa (jap. サザエさん). Sazae-san on koko perheen sarjana edelleen supersuosittu Japanissa ja elää muun muassa TV-animaatioissa. Toinen klassikoksi yltänyt ja kulttuuriin jälkensä jättänyt manga on 1970-luvulla luotu tekijäpari Fujiko Fujion (jap. 藤子不二雄) **Doraemon** (jap. ドラえもん). Se kertoo aikamatkustavasta atomivoimaisesta robottikissasta ja peruspahatapaisesta normiperheen Nobita pojasta. Modernein kolmesta kuuluisasta perhesarjakuvasta on Yoshito Utsuno (jap. 臼井 儀人) **Crayon**

Shin-chan (クレヨンしんちゃん) (1990). Nyt koko japanilainen perhe kuului jo lukijakuntaan. (Eväsoja 2008, 84.)

Tultaessa 1980-luvulle oli markkinoilla jo kymmenittäin erilaisia sarjakuva-genrejä ja alakulttuureja kohdeyleisön ja teeman mukaan. Erikseen mainittakoon *dijinshi* (jap. 同人誌) eli amatöörimanga, jonka tekijäjoukko koostui suurimmaksi osaksi nuorista naisista. *Doujinshien* aihepiiri on laaja ja siihen sisältyy niin homoeroottisia rakkaustarinoita kuin parodioita kuuluisien manga-piirtäjien tuotannoista. *Lolicom* (jap. ロリコム) eli lolita-aiheinen sarjakuva osoittautui erityisen suosituksi. Visuaalisen kulttuurin professori Sharon Kinsellan mukaan *lolicom* heijasteli haluttomuutta tunnustaa naisen yhä näkyvämpää roolia aktiivisena toimijana yhteiskunnassa 1980–1990-lukujen sukupuoliroolien murroksessa. Japanilaisen sarjakuvan kulta-aikaa oli juuri 1980-luvun loppu ja 1990-luvun alku. (Eväsoja 2008, 86, 81.)

Markkinat kääntyivät 90-luvun lopulta lähtien tasaiseen laskuun, ja vuoteen 2008 mennessä painosmäärät olivat pudonneet puoleen. Helpotusta oli tullut vain ulkomaanmarkkinoilta, jotka puolestaan olivat nousseet tasaisesti koko 1990-luvun ajan (Eväsoja 2008, 81). Myynnin laskuun Japanissa on eniten vaikuttanut sekä kännykän yleistymisen että kustantajajättäiläisten vanhanaikaisuus ja joustamattomuus tarjonnassaan etenkin nuorille naisille (Thorn 2008, viitattu 16.11.2014).

2000-luvun puolessa välissä Pohjois-Amerikassa Masashi Kishimoton (jap. 岸本 斉史) **Naruton** (jap. ナルト) ja Noriaki Kubon (jap. 久保 宣章) **Bleachin** (jap. ブリーチ) mukana mangaan myynti kasvoi huimasti, mutta jo 2009 myynti kääntyi laskuun. Syyksi arveltiin isojen englanninkielisten kustannusyhtiöiden lopettamista sekä tarjonnan siirtymistä enemmän tai vähemmän ilmaisille kanaville verkkoon. Myös ajankohta oli erityinen: 1980- ja 1990-luvulla syntyneet länsimaalaiset olivat ehtineet tottua japanilaisen sarjakuvan ilmeeseen koko 1990-luvun ajan ja olivat 2000-luvulle mennessä kasvaneet kuluttavaksi nuorisosukupolveksi. Vuodesta 2012 lähtien japanilaisen sarjakuvan markkinat ovat olleet Pohjois-Amerikassa tasaisen positiiviset, kun vakiintunut lukijakunta on näyttänyt löytyneen. (Alverson 2013, viitattu 26.9.2014.)

2.1.3 Mangan status Japanissa ja sen tulevaisuus

Japanissa on keskusteltu paljon sarjakuvan turmiollisista vaikutuksista nuoriin, ja yhteyttä mangan ja yleistyneen fetismiväkivallan välillä on yritetty pitkään todistaa. Puheenaiheena ovat olleet myös otakut, jotka vastuullisen elämänsä työlleen uhraavan aikuisen näkökulmasta heittävät elämänsä kaikkeen hyödyttömään kuten manga-, anime-, peli- tai idolipalvontaan. Vaikka sarjakuvalla jatkuvasti etsitään korkeakulttuurisia taustoja, se nähdään edelleen alemman keskiluokan ajanvietteenä ja sitä seuraava leima on häpeäkulttuurissa lujassa. Luultavasti tämä on syynä kirjojen halpuuteen ja materiaalin huonoon laatuun. (Eväsoja 2008, 88.)

Minna Eväsojan mukaan manga on japanilaisen nyky-yhteiskunnan luomus, joka toimii elokuvien ja pelien tavoin pakokeinona oikean elämän tiukoista normeista ja säännöistä. Nuorten naisten sarjakuvien päähenkilöt ovat vahvoja ja seikkailunhaluisia, kun oikeassa elämässä naisen edelleen odotetaan jäävän kotiin ja antavan miehelle päätäntävällän. Aikuisille miehille suunnatussa salary-man-sarjakuvassa aiheena on puolestaan työnteon kurjuus pitkine päivineen ja univajeineen, joten ainoina piristyksinä ja valonpilkahduksina ovat pako fantasiamaailmoihin ja mitä ihmeellisimmät kuvitelmat ihannenaaisista. (Eväsoja 2008, 88, 89.)

Kiotoon Seika-yliopiston professori Kumata Masafumi sanoo nykyisten japanilaisten nuorten olevan kuitenkin jättämässä mangan. Hänen mukaansa uudet kiinnostuksen kohteet löytyvät yhä enenevässä määrin muista mediaviihdykkeistä kuten liveattereista. (Eväsoja 2008, 81, 82.)

Julkaiseminen ympäri maailman on siirtynyt ja siirtyy yhä enemmän digitaaliseen muotoon, eivätkä pitkät japanilaiset sarjakuvat ole poikkeus. Kun mangan suosio lähti nousuun lähes sata vuotta sitten, ei ollut muita julkaisualustoja kuin lehdet. Painotuotteena menestyneet sarjakuvat eivät näytä menestyvän selaimissa tai eivät ainakaan tuota samalla tavalla. Vuonna 2014 ilmiö oli nähtävissä niin Japanissa kuin länsimaissakin. (Tarbox 2011, viitattu 27.9.2014.) Mangaa voi nykyään lukea monipuolisesti laillisesti internetistä, mutta kuten kaiken median kanssa, ongelmana on piratismi. Kun lukija kirjoittaa sarjakuvan nimen hakukoneeseen, vievät yhdeksän kymmenestä linkistä epäviralliselle sivustolle, joissa teoksen voi lukea ilmaiseksi. (Aoki 2014, viitattu 27.9.2014.)

Lisäksi näyttää siltä, että Japanissa ihmiset ovat menettämässä kykynsä lukea mangaa. Mangan lukeminen vaatii totuttelua, kun on opeteltava ruutujen ja dialogin järjestys sekä muu kuvakieli. Tutkija Sasaki Toshiharun mukaan nykyään on paljon lapsia, jotka eivät enää joudu tekemisiin sarjakuvan kanssa tarpeeksi oppiakseen niiden lukemista, koska heille on tarjolla niin paljon

muuta mediaviihdykettä. Vanhemmat sukupolvet, jotka ennen lukivat paljon painettua sarjakuvaa ja ovat nyt keski-ikässä, eivät enää lue sarjakuvaa tai ainakaan osta niitä yhtä paljon. (The Editorial Staff of Weekly Toyo Keizai 2011, viitattu 27.9.2014.)

Toinen vaikea trendi on uusien sarjojen massajulkaiseminen. Vaikka markkinat laskivat, uusien sarjojen vuosittainen julkaisumäärä melkein kaksinkertaistui. Tämä näytti olleen yritys antaa mahdollisimman monelle sarjakuvapiirtäjälle mahdollisuus luoda iso hitti ja näin elvyttää epätoivoiset kustantajat. Se kuitenkin johti myynnin keskimääräiseen pienenemiseen per sarja ja kilpailun jyrkkään nousuun. Nykyään näyttää siltä, että koska uusia menestyksiä ei enää ilmesty, tuotanto on siirtynyt keskittymään tarjonnan laajuuteen. Kilpailun ollessa suurta sarjakuvapiirtäjät turvautuvat sillä hetkellä suosittuihin kaavoihin ja aiheisiin turvatakseen luomuksensa menestyksen. Se estää ehkä täydellisen floppauksen, mutta seurauksena monet sarjat näyttävät toistensa kopioille eivätkä ne erotu. Samaan aikaan kustantajat venyttävät ja keskittyvät markkinoimaan suurella rahalla pitkiä, vanhoja ja suosittuja sarjojaan peläten asiakaskuntansa katoavan, jos sarja saa päätöksensä. (The Editorial Staff of Weekly Toyo Keizai 2011, viitattu 27.9.2014.)

Japanilaiselle sarjakuvalle digitaalisessa mediassa on kuitenkin vielä kysyntää, ja uusia muun muassa älypuhelimille soveltuvia esitystapoja etsitään koko ajan. Kohteena ovat pääasiassa ulkomaat. Vanhoja lasten sarjakuvia, kuten Doraemon halutaan julkaista digitaalisesti ja opettaa uutta mediasukupolvea lukemaan mangan kuvakieltä. (The Editorial Staff of Weekly Toyo Keizai. 2011, viitattu 27.9.2014.)

Minna Eväsojan mielestä niin kauan, kun sarjakuvat ovat myynti- ja markkinavetoista kulutustavaraa ja sarjakuvapiirtäjät kuuntelevat kustantajiaan piirtäen vain sitä, minkä pitäisi myydä, piirtäjistä ei ole aidoksi vapaiksi taiteilijoiksi. Japanilaisilla markkinoilla on aina painotettu huolellista tutkimusta eikä manga ole poikkeus. Sharon Kinsella väittää, että populaarikulttuurin yhdistäminen piirroskääröjen kautta vanhaan korkeakulttuuriin, eli yritys tehdä mangasta taidetta, on vain yksi markkinointikeino muiden joukossa. (Eväsoja 2008, 83, 87.)

Mielenkiintoista on, että lisääntyvien ulkomaanmarkkinoiden myötä on voinut nähdä joidenkin japanilaisten sarjakuvien tarinoiden ja ilmaisutapojen muuttuneen enemmän ja enemmän länsimaalaisia miellyttäväksi (Eväsoja 2008, 81). Ulkomaanmarkkinoiden avautumisesta on seurannut myös länsimaalaisen sarjakuvan hiljainen virtaus Japaniin. Vuosituhannen vaihteen jälkeen esimerkiksi Tintti-sarjakuvista alettiin käyttämään vakituisesti sanaa "sarjakuva", (komikku), kun sitä aikaisemmin oltiin sanottu "kuvakirjaksi" (ehon) ja myyty kaukana

sarjakuvahyllyiltä. Ulkomaalaisen sarjakuvan tutkimiseen on suhtauduttu Japanissa nihkeästi, sillä tarvetta, tietoa ja kokemusta on ollut vähän. Nytemmin vuonna 2014 Japanissa on monta ulkomaalaista sarjakuvatutkijaa ja asenteet ovat avoimempia kuin kymmenen vuotta sitten. Silti japanin- ja englanninkielistä sarjakuvatutkimusta kumpaakin vaivaa tietynlainen ahdasmielisyys ja näkökulmien sekä aihealueiden yksipuolisuus. (Berndt 2010, Global Manga Studies vol.1.)

Kaikesta huolimatta vaikuttaa siltä, että aivan viime vuosina manga on Japanissa jollain tasolla tunnustettu taiteeksi, ja sitä myös opetetaan olennaisena osana Japanin kulttuuria monissa paikoissa (Kyoto International Manga Museum, viitattu 27.9.2014). Jos sarjakuvan juuret halutaan nähdään suorana jatkumona tuhannen vuoden taakse, esimerkiksi tutkija Mark Steinberg uskoo, että manga on nähtävä taiteena siinä missä muutkin perinteiset taidemuodot (Eväsoja 2008, 82).

2.2 Tunteista ja niiden kulttuurisidonnaisuudesta

Tunteet ovat oleellinen osa ihmistä, joka yhdistää kaikkia, ohjailee käyttäytymistä ja antaa taustat kaikelle kanssakäymiselle. Jo aivan pieni lapsi hakee ja tunnistaa merkkejä tunteista sekä reagoi niihin. Tunteet tarttuvat helposti. Niitä on vaikea tutkia tieteellisesti, mutta niiden ilmaiseminen tulee kaikilta ihmisiltä enemmän tai vähemmän luonnostaan. Toiset ihmiset ovat taitavampia tulkitsemaan ja huomaamaan tunteita kuin toiset (Opetushallitus 2013, viitattu 27.9.2014.)

Vaikka tunteet ovat kaikille samat, niiden tulkinta ja ilmaisu ovat kulttuurisidonnaisia ja yksilöllisiä. Varhaiset tunnekokemukset vaikuttavat aivojen tunneratojen muotoutumiseen ja toimintaan. Siksi tunteita on vaikea jaotella positiivisiin tai negatiivisiin, oikeisiin tai väärin. Tunteet ovat aivojen neurobiologiaa, ja niitä on tavalla tai toisella ilmaista. (Opetushallitus 2013, viitattu 27.9.2014.)

Yleisesti opetetaan, että vain kuusi tunnetta on pääpiirteittäin riippumattomia eri kulttuureista eli ne nousevat suoraan yksilöstä. Nämä ovat suru, ilo, inho, yllättyminen, viha ja pelko. Monimutkaisemmat tunteet kuten kateus, ylpeys ja rakkaus voivat olla kulttuurisidonnaisia, koska niiden kokemiseen tarvitaan yhteisö tai toinen ihminen. Kulttuuri ja yhteisö asettavat sääntöjä, ohjenuoria ja odotuksia, joiden mukaan ihmiset ymmärtävät ja tulkitsevat tunteita. Kulttuuri ja yhteisö määrittelevät, miten tunteita on sopiva ilmaista esimerkiksi sukupuolen tai perheastan perusteella tai miten positiivisia ja negatiivisia tunteita tulee käsitellä. (Boundless 2014, viitattu 27.9.2014.)

Huomioon pitää kuitenkin ottaa se, että tunteeseen liittyvät tutkimukset on tehty suurimmaksi osaksi länsimaalaisen tunteenilmaisun näkökulmasta. Tutkija Rachel Jackin mukaan ihmisten ilmeet eivät ole universaaleja. Hänen näyttäessään länsimaalaisessa kulttuurissa kasvaneille 4800 eri kasvojen kuvaa, he jaottelivat ne odotetusti aikaisemmin mainitsemieni kuuden klassisen tunteen mukaan (suru, ilo, inho, yllättyminen, viha ja pelko). Kun samat kuvat näytettiin itäaasialaisille, oli jaottelussa huomattavaa päällekkäisyyttä etenkin pelon, yllätyksen, vihan ja surun välillä. Esimerkiksi kasvoja, jotka länsimaalaiset luokittelivat oikopäätä vihaisiksi, saattoivat itäaasialaiset pitää yllätystä ilmaisevina tai pelokkaina. Tämä kyseenalaistaa ne tutkimukset, jotka eivät ole pitäneet näitä kuutta tunnetta tai ainakaan niiden spontaania ilmaisua sidoksissa yksilön kulttuuriin. (Merluzzi 2014, viitattu 28.9.2014.)

2.2.1 Tunteiden ilmaisusta japanilaisessa kulttuurissa

Japanilaisessa kulttuurissa kuulijan etsiessä kertojasta merkkejä tunteista ovat painopisteenä silmät. Esimerkiksi amerikkalaiset hakevat vihjeitä ensisijaisesti suun asennosta. Tämä johtuu siitä, että Itä-Aasiassa on yhteisen hyvän vuoksi kohteliasta olla liiaksi näyttämästä omia henkilökohtaisia tunteitaan. Se ei tarkoita sitä, etteikö niitä silti etsittäisi. Silmiä on huomattavasti vaikeampi hallita kuin suuta silloin, kun yritetään piilottaa tunteita. (Wenner 2007, viitattu 28.9.2014.) Tunnetiloja etsiessään japanilaiset kiinnittävät myös paljon enemmän huomiota äänenpainoon kuin esimerkiksi hollantilaiset, jotka keskittyvät kasvojen ilmeeseen jättäen äänen melkein kokonaan huomiotta. (Nauert 2010, viitattu 28.9.2014.)

Kun puhutaan tunteiden ilmaisusta Japanissa, monelle tulee varmasti ensimmäiseksi mieleen termit *honne* (jap. 本音) ja *tatema* (jap. 建て前). *Honnella* tarkoitetaan totuutta eli yksilön oikeita tunteita ja *tatema*ella sitä, minkä hän näyttää ulos päin, yleensä kaunisteltuna. Nämä termit ovat vaikeita, sillä ne antavat länsimaiselle helposti japanilaista yhteiskuntaa kaksinaamaiseksi leimaavan kuvan. *Honne* ja *tatema* auttavat toki ymmärtämään japanilaista tunteiden ilmaisua länsimaalaisittain verrattuna tiukkojen sosiaalisten normien puitteissa, mutta japanilainen kulttuuri ei ole ainoa, jossa tällaisia tapoja käytetään sosiaalisen harmonian säilyttämiseksi. Japanin kielessä vain sattuu olemaan tarkat ja käytännölliset termit ilmiölle, jota esimerkiksi meillä voitaisiin kutsua ”oikeiksi henkilökohtaisiksi mielipiteiksi” ja ”kohteliaiksi valkoisiksi valheiksi” eli siis hyviksi tavoiksi. (Kopp 2014, viitattu 28.9.2014.)

Japanilaiset ilmaisevat tunteitaan suhteessa epäsuoremmin kuin länsimaalaiset serkkunsa. Mutta koska epäsuoruus on aina tahdikasta, kaikista epäsuorista ilmaisuista epäsuorin, ironia, ei (ironisesti) kuulu japanilaiseen kulttuuriin ollenkaan. Kun asia esitetään, minkälaisella kasvojen ilmeellä tahansa, tarkoitetaan oikeasti päinvastaista, on japanilaisella kuulijalla suuria vaikeuksia ymmärtää viestiä. (Pringle 2012, viitattu 28.9.2014.)

Japanilainen ja länsimaalainen elekieli ovat myös yllättävän erilaisia. Esimerkiksi vähänkään pitempi katsekontakti, etenkin esimiehen kanssa, on aggressiivista ja epäkohteliasta. Katse on pidettävä kaulan seutuvilla. Japanissa ystävän suuntaan käden heiluttaminen kämmenpohja alas päin ei tarkoita ”mene pois” vaan ”tule tänne”. Ihmisen osoittaessa itseään hän ei osoita rinnanseutuaan vaan nenäänsä. (Viet 2014, viitattu 28.9.2014.)

2.2.2 Tunteet osana japanilaista taide-estetiikkaa

Japanilainen taide-estetiikka juontaa juurensa buddhistiseen ajatustapaan, missä täydellisyys saavutetaan, kun ymmärretään kaiken muutoksen ja pysymättömyyden luonne. Minkään vakaan ja pysyvän konseptia ei ole elämän tai maailman takana. Tämän takia ei ole tarvetta nihilistiseen epätoivoon, vaan ihminen pystyy nauttimaan siitä ainutlaatuisesta hetkestä, joka hänelle on annettu. Tämä näkyy taiteessa joskus haikeana surumielisyytenä, mutta myös mielenrauhana ja ilona. Japanilaiset, kuten muutkin itämaalaiset, yhdistävät kauneuden esteettiset piirteet elämisen tapaan ja asioiden summaan, kun taas länsimaissa kauneus yleensä on jotain välittömämpää ja konkreettisempaa. (Parkers 2005, viitattu 16.11.2014.)

Japanissa asioiden estetiikkaan viittaavia termejä on paljon. Kaikki niistä eivät kuvaa asian suoranaista ulkonäköä, vaan jotkin ovat sanoja sen ominaisuuksille, mielikuville tai arvoille. Japanissa esteettisenä voidaan pitää esimerkiksi sellaisia arvoja kuten rumuus, katkeruus, viileys ja nahistuneisuus. Tyypillistä on myös sanojen epämääräisyys ja monimerkityksellisyys. Termeistä suurin osa on myös kulttuuri-, kieli- ja aikakaussidonnaisia ja niille ei löydy suoraa käännöstä länsimaalaisista kielistä tai käsitteistä. Esteettisyys ei siis ole kohteen kauneutta sellaisenaan, vaan tietty tunne tietystä mielentilassa, joka visuaalisen kokemuksen kautta on herkkää, mielenkiintoista tai ihailtavaa. Silti jokaisen ihmisen yksilöllisiä mieltymyksiä ei sovi unohtaa. (Eväsoja 2008, 25.)

Tunteet etenkin kaikessa epämääräisyydessään ovat jo Heian-kaudelta (794–1191) lähtien olleet keskeinen osa japanilaista kuva-estetiikkaa. Tälle ajalle tyypillisiä termejä ovat tunteiden paatosta kuvaava (*mono*)*aware* tai *mono no aware* (jap. 物の哀れ) sekä *okashi*, joka asiayhteydestä riippuen herättää katsojassaan mielenkiintoa näyttäytyen hurmaavana, hassuna tai vaikka oivallisena tyylinä. Keskiajalla ahkerassa käytössä oli loisteliaisuutta tarkoittava *miyabi* sekä *okashin* omaperäisyyden, kiehtovuuden ja hienotunteisuuden yhdistävä *omoshiroi*. Heian-kaudelle tyypillisiä piirteitä on nähtävissä tämän päivän herkissä tyttöjen sarjakuvissa ja pop-taiteissa. Vaikka Japanin esteettinen termistö kietoutuu aikaansa, se on notkeaa ja sopeutuu sutjakkaasti uusiin aikoihin ja käyttötarkoituksiin. (Eväsoja 2008 37, 38, 72.)

Heian-kaudelta ovat lähtöisin myös termit *otoko-e*, (男絵) maskuliiniset kuvat, joilla kuvattiin historiallisia, todellisia tapahtumia sekä *onna-e*, (女絵) feminiiniset kuvat, joissa pääpaino oli tunnelman luomisessa. Otoko-en tempo oli nopea, niissä kuvattiin usein liikettä ja kuvien välissä oli niukasti tai ei yhtään tekstiä. Teemana oli usein sotakertomukset tai ne olivat varoittavasti uskonnollis-kasvattavia. (Eväsoja 2008, 72.)

Onna-en teemat olivat intiimimpiä ja kuvia seurasi paljon tekstiä, joten lukunopeus oli hidasta. Teemana oli yleensä tunne- ja rakkauselämä. Kuuluisin onna-ellä kuvitettu teos on *Murasaki Shikibun* (jap. 紫式部) **Genjin tarina** (jap. 源氏物語), jossa prinssi Genji rakastuu useaan otteeseen ja monta naista saapuu ja lähtee hänen elämästään. Mielenkiintoista Genjin tarinoissa oli se, kuinka henkilöhahmojen kasvoja kuvattiin vain graafisesti kulmakarvoilla sekä silmän ja nenän viivoilla. Näin jokainen hahmo kuvasti ennemminkin jotain tiettyä tunnetta yksilöllisen henkilön sijaan. Ihmiskasvojen realistisen kuvauksen kautta uskottiin kuvan hengen siirtyvän oikeaan ihmiseen, joten sitä yleisesti vältettiin. (Eväsoja 2008, 73.)

3 TUNTEIDEN ILMAISUKEINOJA MANGASSA

Tokyo Animation Collegen suosittelman **Draw your own manga – All the basics** -oppaan (2003, 9, 10) haastattelussa sarjakuvapiirtäjä Takao Yaguchi (jap. 矢口 高雄) kertoo, että piirtäminen on haastavinta silloin, kun dialogia puuttuu tai kun kuvataan sisäisiä tunteita. Helpoiten häneltä käy hahmojen liikkeen kuvaaminen ja toiminnan piirtäminen, mutta kun kuva pysähtyy ja keskiöön astuu hiljainen tunnelma, kuten intensiivinen odottaminen, piirtäminen käy haastavaksi.

Mangaa on arvostettu pääasiassa ”elokuvamaisen kerronnallisuuden” ansiosta. Tällä tarkoitetaan kuvakulmien moninaisuutta, tapahtumien päällekkäisyyttä, ennakoitavuutta ruutujen välillä tai niiden yhdistämistä ääniefektien avulla. Joidenkin sarjakuvien katseen mestarillinen kuljettaminen myös antaa vaikutelman elokuvamaisuudesta (liite 2), jossa muun muassa Hayao Miyazaki (jap. 宮崎 駿) on mestarillinen (kransom, viitattu 17.11.2014). Näitä elementtejä käyttävä sarjakuvan kerronta tuntuu Japanissa olevan kuitenkin itsestäänselvyys, vaikka vaihtoehtoja onkin. Nagoya Zokei University of Art and Designin mangalinjalla opettajani Toshiki Ishikawa painotti ensimmäisen vuoden opiskelijoille ensisijaisesti mielenkiintoisten ja ilmeikkäiden hahmojen piirtotaitoa teettäen oppilailleen tehtäviä (kuva 1), joissa harjoiteltiin tunteen eri intensiivisyyden ilmaisemista hahmojen kasvoilla. Hänen mukaansa se ja hahmojen tyyllillinen omaperäisyys on tärkein elementti, kun yritetään erottua joukosta ja houkutellaan ihmisiä tarttumaan sarjakuvaan. Tarina ja sen kuljettamisen taito tulee toisena ja mielenkiintoiset hahmot voivat kompensoida tarinan muuta kömpelyyttä. Hyvän tarinan painoarvoa ei kuitenkaan sovi vähätellä.



Kuva 1. Osa tunteenilmaisun tuntitehtävääni mangakurssilla.

3.1 Hahmot

Manga voi olla olemassa myös ilman hahmoja tai hahmoilla, jotka eivät muutu ruudusta toiseen tai ovat kaikki toistensa graafisia kopioita. Yksilön tunteen ilmaisun kannalta uskon, että hahmot ovat kuitenkin keskeisessä roolissa. Etenkin nykyiset aikuisille suunnatut niin sanotut naisten mangat ovat mielestäni mestareita ilmaisemaan tunteita ja tunnelmia. Manga pitää sisällään tyylillisesti hyvin montaa erilaista tapaa piirtää hahmo. Jo hahmojen alustavalla ulkonäöllä voidaan halutessa ilmaista heidän yksilöllisiä luonteenpiirteitään. Tämä ei tietenkään päde pelkästään japanilaiseen sarjakuvaan, vaan on yleistä missä tahansa hahmosuunnittelussa ympäri maailman. Hahmot voivat olla mittasuhteiltaan ja muodoiltaan minkälaisia tahansa, piirrettyjä millä tyylillä tahansa.

Joissain japanilaisissa sarjakuvissa hahmot saattavat muuttua mittasuhteiltaan hetkellisesti kesken tarinan. Tyypillisintä on muodonmuutos tiettyyn karikatyyrityyppiin eli **chibi**, super-deformed, SD, -hahmoon, joka on noin kahden pään mittainen, pallopäinen ja pieniraajainen. Kyseessä on tyylivalinta (Kuva 2). Tällöin hahmo ei yleensä oikein hallitse tunteitaan, mikä on japanilaisessa kulttuurissa perinteisesti lapsellista. Joskus hahmosta piirretään chibi-versio esimerkiksi tilantäytteeksi takakanteen vain näyttämään söpöltä ja houkuttelemaan lukijoita (ks. luku 3.4 Kawaii ja moe).



Kuva 2. Himariya Hidekaz piirtää hahmonsa kahdella tavalla mangassaan **Axis Powers Hetalia** (2008). Kumpikin kuva esittää samaa hahmoa. 1. Normaali hahmo. 2. Chibi-versio.

Hahmot saattavat ilmaistessaan tunteitaan tilanteen vaatiessa ottaa myös muita muotoja ja esimerkiksi lainata muuta tyyliä. Nykyaikaisen graafisen komediamangan hahmon kasvonpiirteet saattavat hetkelliseksi muuttua hyvin yksityiskohtaiseksi ja dramaattisiksi. Kontrasti saa aikaan ylidramaattisen, teatraalisen efektin ja sitä voidaan käyttää missä tilanteessa tahansa. Toisinaan hahmo saatetaan yksinkertaistaa tai piirtää huonommin (kuva 3). Paljon sarjakuvia lukenut saattaa myös tunnistaa hahmon muutoksissa vitsejä ja viittauksia jonkin toisen sarjan hahmoon. Joissain sarjakuvissa on tärkeämpää tunnetilan kuin hahmon tunnistaminen. Eiji Nonakan (jap. 野中 英次) **Sakigake!! Cromartie Kokou** (2000) -mangassa (jap. 魁!! クロマティ 高校) tunteiden dramaattinen ilmaisu on koko tarinan kantava voima (liite 3).



Kuva 3. Kuuluisaan pelisarjaan pohjautuvassa **Kingdom Hearts: Chain of Memories** (2005), Disney Enterprises, Inc. Video Game Development by SQUARE ENIX/Jupiter) Amano Shiro muuttaa hahmonsa lennosta hyvin luonnosmaisiksi.

3.2 Kasvot ja silmät

Kun japanilainen etsii merkkejä tunteista, kiinnittyy painopiste ensimmäisenä silmiin. Niinpä mangassa yksi tärkeimmistä tunnetilan kuvaajia ovat hahmon silmät. Tästä johtuneen myös joidenkin mangahahmojen huomattavan kokoiset sielunpeilit suhteessa muihin kasvonpiirteisiin. Japanin taidehistoria on täynnä tapauksia, joissa tärkeämpää on hahmojen tunnetilan ja olemuksen tunnistaminen kuin itse hahmon persoonallinen identiteetti ja yksilöllinen ulkonäkö (ks. Luku 2.2.2 Tunteet osana Japanin taide-estetiikkaa). Jos sarjakuva on kovin lapsenomainen tai karikatyyrinen, sen hahmojen silmien asennosta, väristä ja muodosta voi stereotyyppeihin nojaten ennakoita luonteenominaisuuksia. Seuraavaksi käyn läpi joitain tyyppillisesti mangassa tapahtuvia muutoksia silmissä.

Yleisin ilmiö on pupillien raju tai lievä pienentyminen, jonka syitä on monia: hahmo voi olla yllättynyt, peloissaan, paniikissa, suutuksissaan tai innoissaan tai mitä tahansa, jolloin tunnetila on korkeampi kuin normaalisti (liite 4, kuva a). Kun kyseessä on komedia ja pupilli ja iiris ovat vain pieni piste, hahmo saattaa olla hämmästynyt, hämmäntynyt tai yksinkertainen mieleltään. Jos silmät taas ovat kokonaan valkoiset, eli iiris ja pupilli kummatkin katoavat, hahmo on erittäin vahvan tunteen vallassa. Hän voi olla vihainen tai yllättynyt, erittäin innostunut tai intohimoinen (liite 4, kuva b). Pääasia on, että tunnetila on äärimmäinen.

Jos hahmon silmät, joista yleensä kuvataan sekä valo, pupilli että iiris, muuttuvat tasaisen yksivärisiksi, hänestä on voinut syystä tai toisesta tullut sieluton tai kuollut (kuva 4). Myös tunteettomilla, vinksahaneilla tai seonneilla hahmoilla voi olla tasaiset, tyhjät silmät. Tasainen väri voi kuvastaa myös sanattomuutta.



Kuva 4. Magica Quartet & Hanokage: **Puella Magi Madoka Magica** (2011).

Jos silmiä ei näy tai ne ovat vaikka peitetyt hiuksilla, on se merkki hahmon yleensä negatiivisista tunteista, kuten surusta tai pettymyksestä, tai sitten hahmon tunnetila yritetään salata. Joskus silmät jäävät kulmien varjoon ylidramaattisissa, usein vähän koomisissa hetkissä, joissa on parodisia vivahteita gekigasta. Mangassa näkee usein myös otsan ja silmien peittämistä tummalla sävyllä (liite 5, kuva a). Tässäkin tapauksessa tunteet ovat negatiivisia: viha, shokki tai yleinen pahaenteisyys. Joskus hahmot piilottavat silmänsä etuhiuksiensa alle ujostellessaan. Taustahahmoilla ei joissain tapauksissa ole silmiä ollenkaan, sillä heidät halutaan pitää lukijalta tuntemattomina.

Kasvoilla voi käyttää myös muita tunteen ilmaisun keinoja (ks. luku 3.8 Symboliikka), mutta koska manga on mustavalkoista, on väri kuvattu yleensä viivoilla tai rastereilla. Lievä tummuus silmien välissä voi kuvastaa inhoa siinä missä syvempi sävy kuvastaa vihaa. Mielenkiintoista on, kuinka mustilla viivoilla voi kuvata paljon erilaisia tunteita pelkästään niiden suuntaa, paksuutta tai runsautta vaihtelemalla (kuva 5).



Kuva 5. Kashima Chiaki kuvaa jäniksenpäätä pukevan hahmon tunteita sarjalla erisuuntaisia viivoja. (Hana to Usagi (jap. 花とうさぎ)). 1. Punastus, 2. Ahdistus/Hämmennys, 3. Säikähdys.

3.3 Elekieli ja tunnemetaforat

Yksi japanilaisesta sarjakuvasta lähtöisin oleva hämmennystä aiheuttanut ja tutkittu ilmiö elekieleen liittyen on *loss of hands* eli käsien kadottaminen. Se on yleistä *chibi*-hamoksi muuntuneella sarjakuvahahmolla. Tutkittuaan hahmojen käsien menettämistä **Azumanga Daioh** -sarjakuvassa (jap. あずまんが大王) Abbot ja Forceville ehdottavat, että ilmiön tarkoituksena on kuvata kontrollin menettämistä sekä fyysisessä että henkisessä mielessä. Kun puhutaan ympäristön kontrolloimisesta, kädet ovat ensisijainen apu ihmiselle. Japaninkielessä sana kädet *te* (jap. 手), voi tarkoittaa myös 'mittaa', 'tapaa tehdä jotakin', 'taitoja' tai 'muista välittämistä'.

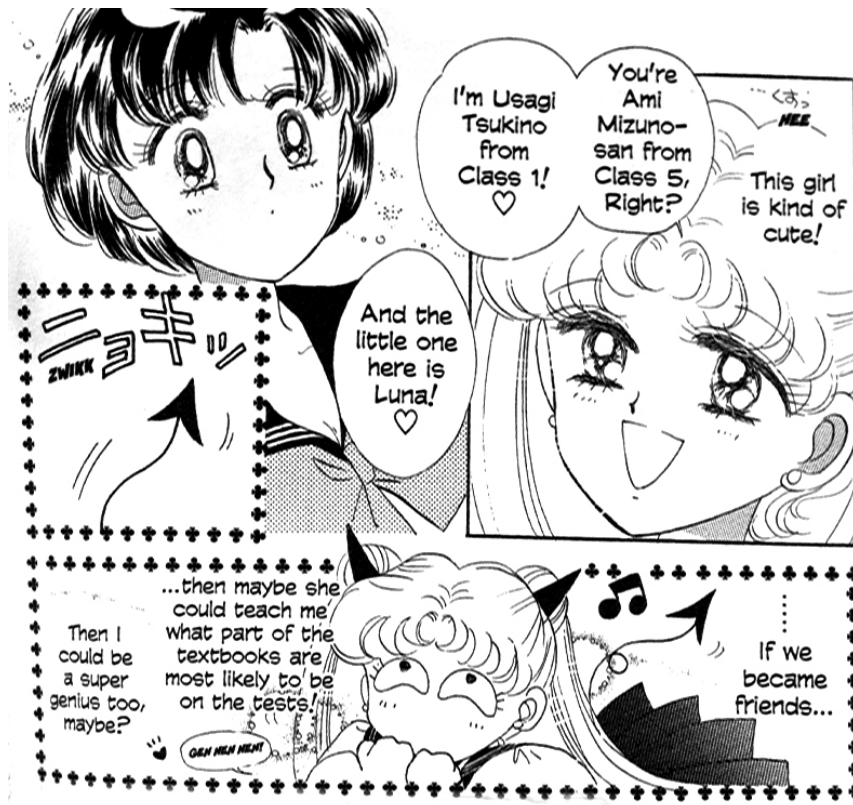
Abbot ja Forceville viittasivat tutkimuksessaan aikaisempaan analyysiinsä, joka näyttää, että metaforat (tässä tapauksessa ”viha on kuin kuuma neste astiassa”) voidaan esittää sekä verbaalisesti että visuaalisesti ja että kulttuurisidonnaiset asiat, jotka löytyvät tunnemetaforista japanin kielessä, ovat usein myös kuvallisina vertauksina sarjakuvista. Vaikka eroavaisuuksia esiintyy asiayhteyksistä, metaforien ymmärtäminen ei siis rajoitu vain kieleen. (Abbot & Forceville 2010.)

Jos täysin liioiteltuja ja metaforisia eleitä ei lasketa, sanoisin että japanilaisen sarjakuvan hahmojen elekielen kulttuuritausta on sama kuin piirtäjän. Hahmot saattavat siis nauraa käsi suunsa edessä ja esimerkiksi pyytäessään palvelua ne laittavat kätensä yhteen ja kumartavat. Realistisesti piirrettyssä tyyliässä, jossa eleitä ei liioitella, käsien eleitä käytetään länsimaalaiseen sarjakuvaan verraten vähemmän, koska eläväinen elekieli ei kuulu japanilaiseen kulttuuriin (ks. luku 2.2.1 Tunteen ilmaisu japanilaisessa kulttuurissa). Kokemukseni perusteella mangassa on japanilaisia elekielen piirteitä jopa silloin, kun yritetään kuvata muunmaalaista hahmoa (esimerkiksi eurooppalaiskulttuuriin sijoittuva fantasiamaailma tai amerikkalainen hahmo). Asuttuani Japanissa vuoden sikäläinen elekieli avautui minulle paremmin ja sen kautta myös huomasin pystyväni lukemaan uusia asioita mangasta. Esimerkiksi pikkusormen pystyyn nostaminen ei ole merkki hienostelusta, vaan normaali ele siitä, että asiansyhteyteen liittyy tyttöystävä, vaimo tai rakastaja. Jos tällaisia merkkejä ei osaa lukea, voi ymmärtää pahimmillaan hahmojen ei-verbaalisen kommunikaation ja niiden seurauksena tapahtuvat tilanteet väärin.

Lukiessani olen myös huomannut sielun lähtevän hahmosta moneen kertaan eri tarinoissa. Esimerkiksi Himaruya Hidekazin **Axis Powers Hetaliassa** näkyvä väliaikaisesti ruumiin ulkopuolella vaeltava sielu herätti aikanaan hämmennystä osassa länsimaalaista lukijakuntaa (liite 6, kuva a). Hahmo ei sielun irtaannuttua kuole, vaan pakeneva sielu on merkinä äärimmäisestä pelästyksestä, shokista, uupumuksesta tai kaltoin kohtelusta, joten hahmo ikään kuin *tuntee* kuolevansa. *Mangaa* lukiessa myös hahmon naamalle ilmestynvä vihastuneisuutta, ärsyyntyneisyyttä ja noussutta verenpainetta kuvaava verisuoni (liite 6, kuva b) sekä vaivaantuneisuutta tai tiukkaa tilannetta kuvaava hikipisara -symbolit (liite 5, kuva b) tulevat nopeasti asiayhteyden toistuvuuden vuoksi tutuiksi.

Etenkin komediasarjakuvassa, jossa eleet ovat liioiteltuja ja kirjaimellisia, saattaa hahmolle tapahtua symbolisessa mielessä mitä tahansa. Otan esimerkiksi hahmon yhtäkkisen muutoksen kissaksi tai hahmolle ilmestyvät kissamaiset piirteet: Kun hahmo kasvattaa kissan korvat, se on

referenssi tai merkki hahmon sanojen tai eleiden kissamaisesta luonteesta. Japanilaisessa kulttuurissa kissat ovat hyvänonnen tuojia (kuten maneki-neko), mutta vanhoissa uskomuksissa kissat saattoivat olla naamioituneita henkiolentoja tai demoneja (About.com, viitattu 5.10.2014). Japanin kielessä on myös monia sanontoja, jotka viittaavat kissoihin, kuten *neko o kaburu* (jap. 猫をかぶる) – kissaksi pukeutunut eli susi lammasten vaatteissa. Siispä kissan korvat saanut hahmo saattaa kyseisessä tilanteessa olla epäluotettava. (Kuva 6.)



Kuva 6. Naoko Takeuchin **Pretty Guardian Sailor Moon** (1992).
Tyttö saa pirumaisia piirteitä merkiksi taka-ajatuksistaan.

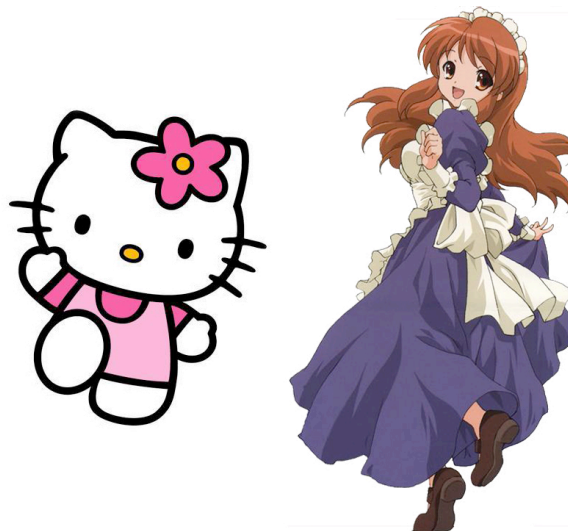
3.4 Kawaii ja moe

Kawaii on keskeinen käsite japanilaisessa sarjakuvassa ja popkulttuurissa. Suomen kieleen sen voisi kääntää sellaisilla määritelmillä kuin 'söpö' tai 'suloinen'. Sanan alkuperäinen muoto on *kawaiyushi*, joka tarkoittaa rakastettavaa, haavoittuvaa, noloa tai ujoa, jopa pateettista. Sana voi kuvailla minkä tahansa asian olemusta ihmisestä kahvikuppiin. Pääasia on, että se herättää katsojassaan ihastusta, suojelunhalua ja hoitoviettiä. Se voi olla myös sillä hetkellä jokin muodikas vaatekappale tai vaikka ihana ihminen sukupuolesta ja iästä riippumatta. Ehkä kaikista

kuuluisimpana esimerkkinä *kawaii*ista on Hello Kitty -hahmo. Isopäisyys ja pienirajaisuus, *SD* (ks. Luku 3.1 Hahmot), on tyypillistä. *Kawaii* antaa asialle lapsenomaisen ja naiivin luonteen, ja tunneterminä se kuvaa vilpittömiä mielentiloja ja tiedostamatonta luonnollista käytöstä. (Eväsoja 2008, 91, 92; Kinsella, 1995.)

Kawaii idolisoi siis lapsuutta ja leikkisyyttä ja kapinoi vielä toisen maailmansodan jälkeisiä vanhoja, vakavia ja tiukkoja arvoja vastaan. Se syntyi sarjakuvien nousuaikana 1970-luvulla — aikaisemman vuosikymmenen lopun radikaalin opiskelijaliikkeen jälkeen — kun kouluissa siirryttiin vanhasta kirjoitussysteemistä uudempaan ja joustavampaan. Teinitytöt alkoivat piirtämään kirjoitusmerkeistä pyöreitä ja suloisia täyttäen ne kasvoilla, tähdillä, kukkasilla ja muulla söpöllä. Tätä pidettiin aikanaan vakavana kouluongelmana. Vanhempi intellektuelli sukupolvi arvosteli *kawaii*ta jyrkästi ja nuoria naisia syytettiin itsekeskeisyydestä, kun he vielä nuoriksi aikuisiksi tultuaan käyttäytyivät ”kuin lapset” eivätkä asettuneetkaan yhteiskunnan odottamaan vastuullisen kotiäidin rooliin. Nuorten miesten vastaava sääntöjä rikkova käyttäytyminen jäi vähemmälle huomiolle, sillä sitä pidettiin normaalimpana marginaali-ilmiönä. (Kinsella 1995.)

Moe (jap. 萌え) on *kawaii*ta uudempi termi ja juontaa juurensa sanasta itää, orastaa (Anime News Network, viitattu 5.10.2014). *Moella* on seksuaalinen vivahde ja se kuvaa ihastusta tai rakkautta fiktiiviseen 2D- tai 3D-hahmoon. Vaikka myös naiset luovat ja viljelevät *moe*-hahmoja, on se saanut jopa pakkomielteisiä piirteitä joidenkin popkulttuurin syövereihin syrjäytyneiden miesten keskuudessa. (Hornyak 2014, viitattu 14.11.2014.)



Kuva 7. **Hello Kitty** (SANRIO) on *kawaii* ja Mikuru Asahina (Kyoto Animation) on *moe*.

3.5 Ruutusommittelu ja dialogi

Ruutujen sommittelulla halutaan vaikuttaa lukukokemuksen sujuvuuteen, mutta ruutujen määrällä per sivu, koolla ja tyyllillä voidaan korostaa myös tunnetiloja ja muuttaa sekä sivun että tarinan yleistä tunnelmaa (kuva 8). Jos pieniruutuisessa sarjakuvassa käytetään yhtäkkiä suurempaa ruutua hahmon kasvoille, lukija väkisinkin ymmärtää, että kyseisellä ruudulla näkyvän viestin tärkeyttä korostetaan. Tezuka Osamun gekiga **Ode to Kirihito** (jap. きりひと讃), 1966 on hienosti käyttänyt spiraalista ruutumuotoa kuvaamaan siinä esiintyvän hahmon uppoamista ahdinkoon (liite 7) ja kuvannut naisen torjutun tulemisen tunnetta dramaattisella ruutusommitelullaan (liite 8). Periaatteessa vastaavia tapoja rakentaa sivu on monia. Etenkin perinteisesti naisille suunnatussa mangassa esiintyy kuvien päällekkäisyyttä, jossa yhdessä ruudussa on kaksi eri kuvaa kuin sulautuneena toisiinsa, mutta esimerkiksi kaksiosaisessa GuiltPleasin **In These Words** -mangassa efektilä on aikaa hidastava ja dramaattinen vaikutus, koska sitä käytetään muuten niukasti (liite 9). Sivun tilaa voidaan kohdella kolmiulotteisesti pyöritellen ruutuja toistensa alle ja päälle, ja osassa mangassa ruutujen rajoja ja muotoja rikotaan räiskyvästi ja hahmo päästetään kulkemaan ruutujen rajojen ulkopuolelle.



Kuva 8. Yamazawa Ai – **Nana** (2000). Sivun koko tausta on taivasta ja pilviä sen ajan, kun hahmot istuvat lentokoneessa.

Kuten ruutusommittelu, on myös dialogin merkitseminen monimuotoista. Perinteisintä on dialogin asettaminen puhecuplaan, jonka muoto riippuu asiansyhteydestä. Joskus kovalla äänellä puhuttu dialogi on terävä- tai paksureunaisessa puhecuplassa, mikä ei sinänsä eroa länsimaisesta sarjakuvasta. Mangalle sen sijaan on tyypillisempää ajatustekstin asettaminen ruutujen rajojen päälle tai erikoisiin ajatuskupliin, joiden tyyli saattaa muuttua ajatuksen luonteen mukaan. Myös dialogin rajauksessa käytetään jonkin verran tunnemetaforia.

3.6 Tausta-efektit

Taustaefektit ovat jossain japanilaisissa sarjakuvissa tärkeässä osassa, ja niillä ilmaistaan tunnelmasta ja henkilöhahmon mielentilasta yhtä paljon kuin kasvojen ilmeillä. Perinteisesti tausta-efektit on piirretty käsin paperille tai lisätty paperirastereilla, mutta tietokoneen yleistyttyä etenkin kaupalliset sarjakuvat ovat siirtyneet käyttämään erilaisia sarjakuvien taustaefektien lisäämistä varten tehtyjä ohjelmia. Tarinapainotteisessa pitkässä sarjakuvassa olen huomannut taustaefektien esiintyvän harvoin yksin: ne ovat yleensä liikkeen, ruutusommittelun, tarinankerronnan, hahmon ilmeen tai tekemisen tukena. Taustaefektejä on lukemattomia, joten jokaisen esittelemisen sijaan yritän esimerkkien avulla avata, kuinka lukea tunnepohjaisia efektejä.

Niin sanottujen vauhtiviivojen käyttäminen vauhdin kuvaamiseen taustaefektinä on todella yleistä, mutta niillä voi ilmaista myös tunnetta tai tunnelman muuttumista tilanteissa, joissa ei muuten liikuta. Tämä on mangassa hyvin yleistä. Ohtaka Shinbu käyttää tätä efektiä mielestäni erityisen monipuolisesti fantasiamangassaan **Magi – Labyrinth of Magic** (jap. マギ) 2009, josta olen poiminut sivun esimerkiksi (liite 10). Tilanteessa jokainen hahmo pysyy suurin piirtein paikoillaan. Oikeassa yläkulmassa isosisko Hakuei tarttuu kiinni pikkuveljestään Hakuryuusta, joten taustalla näkyy vauhtiviivoja keskitetysti tapahtumaa kohden kuvaamassa eleen intensiivisyyttä ja dramaattisuutta. Ruudun vieressä vasemmalla viivat muuttuvat vertikaalisiksi, ja niitä on ensin vähemmän Hakuryuusta pienen välimatkan päässä. Näin kuvataan tilanteen intensiivisyyttä, mutta huomioidaan myös hahmon sisäinen mielenselkeys. Sen sijaan Hakuein takana näytetyt verikaaliset viivat ovat voimakkaampia ja lähempänä häntä kuvaamassa ilmeistä hätää. Keskellä sivua oikealla loistaa, tosin ei kirjaimellisesti, Judar, jonka voimakasta ja päättäväistä olemusta tilanteessa kuvataan keskitetysti tiheillä, kontrastisilla viivoilla, jotka antavat hänelle vaikutusvaltaa. Alhaalla oikealla Hakuryuun tausta on viivoista kontrastisesti tyhjä, koska hän on

tilanteessa täysin rauhallinen. Hakuein vierellä alhaalla vasemmalla vinot, tiheät viivat kuvaavat liikkuvaa esinettä (ilmenee seuraavassa ruudussa seuraavalla sivulla). Samassa sarjakuvassa on myös ruutu, jossa Hakuryuu huutaa sisarelleen taustalla näkyen viivoista rakennettu räjähdysmäinen elementti (kuva 9). Efekti ei kuvaa kirjaimellista räjähdystä, vaan Haruryuun räjähdysmäisiä tunteita, jotka kohdistuvat Hakueihin.



Kuva 9. Hakuryuulla on kriisi.



Kuva 10. Enielan tunteiden vuoristorata.

Kamome Shirahama kuvaa mangassa **ENIALE & DEWIELA** (jap. エニデヴィ) 2014, enkeli Enialen pohtimassa häneen kohdistuvaa aiheellista epäilyä myös taustaefektien kirjolla (kuva 10). Oikealla ylhäällä hän ei ensin ymmärrä syytöstä, jota kuvaa kysymysmerkki ja valkoinen tausta. Tämän jälkeen hän pohtii mistä on kysymys, siispä taustan täyttävät miettimistä ja sen vaikeutta ja epäselvyyttä kuvaavat seepraraitaiset kuviot (ajattelemisen ahdinko). Oikealla hän tajuaa, mistä on kysymys ja olevansa syyllinen sekä vastauksen ja sen mukanaan tuoman yllätyksen. Näitä tunteiden äkillisyyttä kuvaa hänen päällensä tipahtavat vertikaaliset viivat. Vasemmalla alhaalla Eniale vakuuttaa syyttömyyttään yrittäen halonsa valolla peittää tummat taustaefektit, jotka osoittavat hänen epäluotettavuuttaan.

Mainittakoon, että etenkin perinteisessä tytöille ja naisille suunnatussa mangassa ei ole erikoista, että hyvännäköisen tai ihastusta herättävän hahmon ilmestyttyä tai romanttisen repliikin lomassa, taustalle ilmestyy kasallinen tähtipölyä, unenomaista säihkyä tai kukkia (yleensä ruusuja). Tämä on merkki siitä, että hahmo tai asia on vastustamaton tai teatraalinen. Myös romanttinen kohtaus saattaa saada samanlaisia efektejä.

Taustaefektien käyttämättä jättäminenkin on tehokasta. Se on ehkä yleisintä avoimessa ruutusomittelussa, jota löytyy paljon doujinshissa ja aikuisten naisten sarjakuvassa. Maki Satohn **Golondrinassa** (2011) efekti on dramaattinen ja unenomainen (liite 11).

3.7 Onomatopoeettiset ilmaukset

Japanilaisia kirjoitusmerkkejä (*hiragana* ja *katakana*) voidaan käyttää kirjoittaessa onomatopoeettisia ilmaisuja. Sarjakuvissa niiden käyttö on poikkeuksellisen yleistä, ja jotkin ilmaukset ovat kielellisesti hyvin uusia. Onomatopoeettisia sanoja voidaan käyttää adjektiivin tavoin, ja niillä voidaan määrittää sitä seuraavaa substantiivia. Niitä voidaan käyttää myös itsenäisinä ilmaisuina kuvaamaan luonnetta tai ominaisuutta. (Karppinen 2010, 143, 145.)

Mangassa onomatopoeettisia symboleita ja merkkejä on reilusti yli tuhat (MangaStudies.com, viitattu 5.11.2014). Poimin japanilaisen japaninkielen opettajan Karppisen opetuskirjasta japanin kielen alkeet 2 (2010, 145, 146) seuraavia tunnetta kuvaavia onomatopoeettisia ilmaisuja:

uki uki (jap. うきうき) – positiivisesti jännittävä tunne
hara hara (jap. ハラハラ) – positiivisesti jännittävä tunne
doki doki (jap. ドキドキ) – jännittävä tunne (myös sydämen lyöntiääni)
ira ira (jap. イライラ) – ärsyttävä tunne
muka muka (jap. ムカムカ) – ärsyttävä ja/tai oksettava tunne
pun pun (jap. ぶんぶん) – vihainen tunne/vaikutelma
biku biku (jap. びくびく) – pelokas olo
poka boka (jap. ぽかぽか) – lämmin ja mukava tunne
ho- (jap. ほっ) – helpottunut tunne
bakkari (jap. ばっかり) – pettynyt tunne
bikkuri (jap. びっくり) – yllättynyt tunne

Onomatopoeettisilla ilmaisuilla voidaan myös kuvata tietyn eleen luonnetta. Esimerkkinä Karppisen (2010, 147) opetuskirjasta hymyilemisen luonnetta kuvaavat sanat:

niko (jap. ニコッ) – iloinen, veikeä hymy
niko niko (jap. ニコニコ) – iloisesti, veikeästi hymyilevä
niya niya (jap. ニヤニヤ) – ilkeästi hymyilevä
niya (jap. ニヤッ) – ilkeä hymy
ni (jap. ニッ) – epämääräinen hymy

Poimin samasta kirjasta myös seuraavat naurua kuvaavat ilmaisut:

ha ha ha (jap. ハハハ) – tavallinen nauru
kusu kusu (jap. くすくす) – vähäeleinen nauru
gera gera (jap. げらげら) – suurieleinen hienostumaton nauru
o ho ho (jap. オホホ) – hyvin naisellinen nauru

Lukemissani mangoissa tunnetta kuvaava onomatopoeettinen ilmaisu on ollut sarjakuvahahmon vieressä tukemassa yleistä tunnelmaa tai hahmon eleitä tai ilmettä. Se voi esiintyä toimivasti myös yksinään, tyhjässä kuvaruudussa, kuvaamassa tai antamassa viitettä tapahtumien yleisestä

3.8 Symboliikka

33

dramaattisissa merkeissä. Kirsikankukat saattavat olla myös ennenaikaisen, äkillisen kuoleman merkki. Kirsikankukan (jap. *sakura*) ja muiden kukkien nimet sarjakuvahahmoilla ja -paikoilla ovat suhteellisen yleisiä. (Brenner 2007, 58.)

Shintolaisuuden ja buddhalaisuuden symbolit näkyvät japanilaisessa sarjakuvassa monella tavalla, yleensä vaatetuksessa tai ympäristössä. Jos näiden vieraiden uskontojen konseptit ja kulttuurit eivät ole lukijalle tuttuja, saattaa ne helposti ohittaa täysin vain miljöönä. Ei ole erikoista, että sarjakuvahahmot menevät temppeliin ilman sen kummempaa dialogia ja kuin ohimennen rukoilevat tai kiinnittävät paperilappusia puiden oksille. Vaikka tarinan kannalta asioilla ei olisi merkitystä, piirtäjä yleensä haluaa kertoa hahmojen pienillä teoilla jotain, joskus symbolisessa merkityksessä. Sarjakuva myös saattaa sijoittua uskonnolliseen ympäristöön. Myös kristinusko on esillä mangassa, mutta sen symbolit ovat tuttuja myös länsimaissa.



Kuva 12. Uskonnollisesta ympäristöstä saattaa löytyä myös mangahahmoja. Kyoton Inari shinto-temppelin toivomuslaatoille ovat päättyneet **Inari, Konkon, Koi Ihora** –mangan (2010) hahmoja. Tarina sijoittuu samaan temppeliin.

Nenäverenvuotoa käytetään *mangassa* yleisesti genrestä riippumatta kuvaamaan hahmon verenpaineen nousua tämän nähdessä tai ajatellessa jotain viehättävää tai eroottista. Ilmiö on peräisin vanhoista japanilaisista kansantarustoista, eli se ei aina avaudu länsimaalaiselle lukijalle. Vaikka nenäverenvuodattajia ovat historiassa ja sarjakuvissa olleet suurimmaksi osaksi vanhoja miehiä, myös nuoret miehet ja naishahmot ovat viimeaikoina kärsineet enenevässä määrin verenhukasta. (Manry 2010, viitattu 5.10.2014.)

3.9 Värit

”Väri nousee sielusta ja siksi värit voidaan kytkeä tunteisiin,” julisti Goethe teoksessaan *Farbenlehre*, 1810. Värit ovat käytössä ihmisen luovassa työssä jo ainakin kalliomaalauksista lähtien.

Japanilaisessa sarjakuvassa käytetään värejä länsimaalaisiin verrattaessa vähän ja sitä voi pitää yhtenä suurimpana tyyllisenä eroavaisuutena. Joidenkin teosten ensimmäiset sivut ovat ilmestyneet vuodesta 2008 lähtien enenevässä määrin väreissä, mutta värillistä kokopitkää sarjakuvaa voi Japanissa edelleen pitää poikkeavana. Kun mustavalkoisuus on sarjakuvalla normaalitila, värejä käytetään lähinnä yllättämään ja hauskuttamaan lukijaa. Viime aikoina lehtien sarjakuvat ovat esiintyneet värillisinä ja etenkin pornosarjakuvat ovat satsanneet väripainoon. (Mäkinen 2009, 8–10.)

Jos ja kun värejä käytetään, liittyvät ne yleensä sarjakuvan tunnelmaan ja niillä tahallisesti tai tahattomasti vaikutetaan lukijan tekemään tulkintaan. Japanissa värien mielleyhtymät eroavat vielä hieman länsimaalaisesta, joten sama sivu saattaa saada erilaisen tunnelatauksen lukijan kulttuuritaustasta riippuen. Värin kokemukseen vaikuttavat myös henkilökohtaiset mieltymykset ja yksilön historia. Myös värien sävyillä on suuri merkitys. (Chapman 2010, viitattu 24.9.2014.)

Japanilaiset ovat muun kulttuurin myötä omaksuneet myös läntiset väriteoriat, mutta kahdeksannelta vuosisadalta säilyneen dokumentin mukaan Japanin vanhimmat väritermit ovat *aka* (punainen), *ao* (sininen), *shiro* (valkoinen) ja *kuro* (musta). Nykyään sanat tarkoittavat kirjaimellisesti mainittua väriään, mutta sanotaan, että ne alunperin viittasivat kahteen näköhavainnolliseen käsitepariin: valo (*aka*) ja pimeys (*kuro*) sekä selkeä (*shiro*) ja epäselvä (*ao*). Kun japaniksi puhutaan väreistä, kyseessä on kirjaimellisen havainnon sijaan enemmänkin ympäristö, havainto ja suhteellisuus. Esimerkiksi liikennevalojen vihreää sanotaan ”siniseksi”, koska se on kolmesta väristä sävyltään kirkkain ja vihreä sipuli on joskus ”sininen”, koska kertoja korostaa, ettei se ole kuiva ja käppyräinen, vaan tuore, kostea ja viileä. Auringon väri (*taioo no iro*) ei ole keltainen vaan punainen, koska aurinko on ennen kaikkea kuuma ja valoisa. Japanilaiset kyllä näkevät värit normaalisti, mutta saattavat kutsua niitä eri nimillä tullakseen paremmin ymmärretyksi. (Mäkinen 2009, 22, 27–28, 30.)

Tyypillisiä kansan muistissa olevia väriyhdistelmiä ovat muun muassa sinivalkoinen (*sometsuke*), joka yhdistetään arvoposliiniin ja kellertävän ruskea, joka on perinteinen keisarin väri.

Vaaleanpunainen kietoutuu vahvasti kevääseen, luumu- ja kirsikankukkiin, nuoruuteen ja seksiin. Sekä häissä että hautajaisissa pukeudutaan mustiin, mutta naisten perinteinen hääkimono on valkoinen. Valkoinen liitetään shintolaisuuden kautta jumalallisuuteen, puhtauteen ja totuuteen sekä musta suruun. Punavalkoinen (*kohaku*) yhdistetään iloon, onnellisuuteen ja juhlaan. (Mäkinen 2009, 28-30.) Se on myös Japanin lipun väri.

Reima Mäkinen kertoo kirjassaan *Mangan värit* (2009, 30), että koska japanilaiset sarjakuvapiirtäjät eivät hänen kokemuksensa mukaan osaa nimetä ainakaan perinteisiä japanilaisia värejä suoralta kädeltä, vanhoja värien symboliarvoja on sarjakuvista turha etsiä. Väreillä voi kuitenkin olla psykologisia vaikutuksia ihmiseen. Esimerkiksi punaisen on todettu nostavan verenpainetta ja edistävän ruuansulatusta (Chapman 2010, viitattu 24.9.2014).

Länsimaissa esimerkiksi Asterixin vihaiset kasvot muuttuvat punaisiksi, mutta vihaisten japanilaisen hahmon kasvot yleensä tummuvat tai varjonevat silmien seudulta. Punaiseksi tai pinkiksi mangahahmo muuttuu usein nolostuessaan tai ujostellessaan, tai kun tämä on niellyt liikaa tulista karria. Manga on kuitenkin pääasiassa mustavalkoista, joten väreillä ei ilmaisun kannalta ole yhtä paljon merkitystä kuin mustan ja valkoisen eri sävyillä.

4 PÄÄTELMIÄ JA POHDINTAA

Japanilaisella sarjakuvalla näyttää olevan perustavanlaatuisesti jotain ihan omaa verrattuna länsimaalaisiin sarjakuviin. Buddhalaisella filosofialla ja japanilaisen taidehistorian esteettisillä arvoilla on yhtäläisyyksiä, ja ne heijastuvat taidekulttuurin jatkumona nykypäivään asti. Tämä selittäisi, miksi tunteen ilmaisuun mangassa osataan käyttää niin moninaisia ei-kirjaimellisia, epämääräisiä elementtejä. Koska myös japanin kieli on täynnä monimerkityksellisiä termejä ja koko kieli perustuu kuvailemaan enemmänkin kokonaisuuksia kuin suoraa havaintoa, vuotaa tämä tunnemetaforina ja muuna visuaalisena ilmaisuna sarjakuvaan. Kun ruutusommittelu, taustaefektit, hahmojen ilmeet ja eleet ynnä kaikki mahdolliset elementit sekoittuvat saadaan aikaiseksi kokonaisuus: mangan esteettinen olemus, *mono no aware*.

Koska tunnemetaforat eivät ole pelkästään kieleen rajoittuneita, voimme myös me länsimaalaiset tulkita niitä oman kielemme ja kulttuurimme puitteissa. Koska japanilaiselta vaaditaan aikaa mangan kuvakielen oppimiseen, vaaditaan sitä varmasti myös länsimaalaiselta. Myös kulttuurisidonnaisten ilmauksien ymmärtämiseen tarvitaan jonkinlaista toistoa, tietoa tai uteliaisuutta. Mangan lukeminen vaatii aikaa ja avoimuutta paljon aiempaa käsitystäni enemmän. Jos alan sisällä on ahdasmielisyyttä ja vähän tietoa, ei voi enempää odottaa sen ulkopuolisimmiltakaan ihmisiltä.

Manga on Japanissa omien markkinoidensa laajuuden ja lukijakunnan huomioonottaen menestynenpää kuin länsimaalainen sarjakuva omassa kulttuuri- ja markkina-alueellaan. Länsimaalainen sarjakuva ei tavoita ihmisiä yhtä laajalti kuin manga. Samaan aikaan mangalla riittää kysyntää vieraassa kulttuurista sen ilmaisutavan erilaisuudesta huolimatta. Tämän voisi tulkita siten, että manga tarjoaa länsimaisille lukijoille jotain, jota paikallinen sarjakuva ei. Sen jonkin tavoittaakseen suuri joukko länsimaalaisia nuoria on opetellut mangan toisinaan haastavankin kuvakielen.

Tutkimukseni auttoi henkilökohtaisella tasolla ymmärtämään *mangaa* sekä tieteen että taiteen alalla. Aikaisemmin olen lukenut sitä pääosin intuitiivisesti, mutta nyt ymmärrän mistä erilainen ilmaisu juontuu. Se myös laajensi perspektiiviäni sarjakuvista yleensä ja esitteli minut tämän hetken alan johtaville yliopistoille ja tutkijoille. Uskon, että tämän tutkielman lukija saa ajankohtaista yleistä tietoa mangan luonteesta ja sen kehityksen murroksesta. Toivottavasti se myös ymmärryksen kautta avartaa hänen asenteitaan ehkä vieraalta tuntuvan kuvakielen

suhteen. Alan ihmiselle tutkielma on yleisen tiedon kätevä paketti, joka antaa mangasta laajemman kuvan, ilman että tarvitsisi käydä läpi lukemattomia yksittäisiä artikkeleita. Ehkäpä se herättää lukijassa myös itsessään uteliaisuutta vastaavaan tutkimiseen ja vielä keskeneräisen tieteenalan kehittämiseen.

Sarjakuvan, kuten minkä tahansa luovan työn, todellista luonnetta on vaikea löytää – jos sitä edes on. Taide kun lähtee ihmisestä ja ihmisiä ei ole kahta samanlaista. Sama pätee taiteen tekemiseen ja tulkitsemiseen. Itseäni vanhemmat ihmiset toistavat aina, eivätkä turhaan, kuinka hyvä taide puhuttelee mahdollisimman montaa ihmistä tulkinnasta ja taustasta riippumatta. Tämän tutkielman käyttämä laadullinen tapa taiteen tulkitsemiseen henkilökohtaisesti ja yksilölähtöisesti ja sitten yleistäminen tuntuu tästä näkökulmasta katsottuna tuhoon tuomitulta ajatukselta. Silti laadullinen tutkimus soveltuu mielestäni taiteelle paremmin kuin määrällinen, mitä käytettäessä aiheutuisi taiteen äärettömän monipuolisuuden vuoksi väkisinkin lokeroimista ja yleistämistä. Juuri tämä luokittelu on ollut mielestäni japanilaisen sarjakuvan ongelma.

Ajattelin tutkielman aihetta valitessani, että saisin viimein jonkinlaisen selvyuden minua nakertavaan epätietoisuuteen erilaisen informaation sekalaisuudesta, joka juontui yleisten alan keskustelujen ja tekstien päällekkäisyydestä ja ristiriitaisuudesta. Toisaalta juuri asioiden sotkuisuus ja epämääräisyys osaltaan ruokki uteliaisuuttani. Tiesin, että tulisin löytämään varteenotettavaa englanninkielistä tietoa niukasti, mutta sen aito puute ja yksipuolisuus yllätti minut silti. En millään löytänyt tarpeeksi tietoa, joka käsitteli mangaa monipuolisesti tavalla, jonka perusteella halusin tutkia tunteiden ilmaisua. Vasta vain yksi yliopisto maailmassa (Kyoto Seika University) tutkii mangaa ja sarjakuvaa laajasti ja tieteellisesti ilmiönä koko maailmassa. Minun oli poimittava tietoa pirstaleisesti monesta eri lähteestä, mikä jätti miettimään, mitä minulta jäi huomaamatta. Hain hakukoneista tietoa pääosin oman kokemukseni pohjalta, joten tieto, jota en ole osannut etsiä, on jäänyt pois myös tutkielmasta. Myös hakusanan muotoilu vaikuttaa luonnollisesti hakutuloksiin. Alan kirjallisuutta on kyllä olemassa jonkin verran englanniksi, mutta tutkielmaa aloitellessani suhtauduin siihen kriittisesti, hieman skeptisesti informaation hajanaisuuden takia. Nyt, kun minulla on parempi käsitys mangasta tieteenalana, luotan arviooni sen verran, että osaan tunnistaa paremmin laadukkaat lähdeaineet.

On tietenkin otettava huomioon, että yli kymmenen vuodenkin lukukokemuksesta huolimatta ja yrityksestä viimein siirtyä lukemaan mangaa myös japaniksi, tulkitseen varmasti edelleen kulttuuritaustani vuoksi joitain elementtejä huomaamattani väärin. Lisäksi en suinkaan ole lukenut

alan kaikkia artikkeleja, joten vaikka tutkimuksessa painotan mangan käsitteen laajuutta ja vältän lokeroimista, teen sitä silti. Uskon, että jossain artikkelissa ollaan jo osoitettu kaikki johtopäätökset, joihin tämä tutkielma on päätyntä. Lisäksi on huomioitava, ettei minulla ole suurta käsitystä siitä, mitä suomalaisessa manga-yhteisöissä jo tiedetään, sillä olen ollut enemmän yhteydessä englanninkielisiin internetympyröihin. Mikä tekee tästä tutkielmasta silti erityisen on se, että kuulun 1991 syntyneenä nuoreen länsimaalaiseen sukupolveen, joka on lapsena jo ollut huomaamattaan mangan vaikutuksen alainen ja eristä kulttuurista ja ajatustavasta huolimatta tullut sen kielen ja metaforien kanssa tutuksi osana kasvua ja tapaa tulkita asioita. Tämä, toisin kuin täysin ulkopuolinen lähestymistapa, saattaa tarjota uusia näkökulmia alalle, jossa on paljon keskittyneitä näkökulmia.

Tunteiden ilmaisua käsitellessäni olen ottanut esimerkkejä eniten sarjakuvista, joita olen itse lukenut. Tutkielma on lukukokemukseni vuoksi rakennettu amatöörimanga- ja doujinshi, sekä nuorten poikien shounen- ja nuorten naisten josei-mangaan painottuvalla tietoperustalla ja esimerkiksi avant-garde ja gekika ovat jääneet surkeasti aliedustetuiksi. Iowan Yliopiston Aasian ja tyynenmeren tutkimuskeskuksen Nicholas Theisen kertoo maaliskuun blogimerkinnässään (31.3.2014) turhautumisestaan keskustelusta siitä, mihin teksteihin ja metodeihin maailmanlaajuisessa ”sarjakuvatutkimuksessa” manga mukaan lukien pitäisi keskittyä. Koko ala kun on illuusiomainen kenttä koostuen laaja-alaisesta joukosta toimijoita, jolla on kaikilla eri teoreettiset perspektiivit (mikä ei oikeastaan haittaa, koska tämän vuoksi yleinen sarjakuvatutkimus ei ole sopinut mihinkään, ja se on myös hyötynyt sääntöjen puutteesta ja näkökulmien monipuolisuudesta). Ihmistä, joka on niin kiinnostunut sarjakuvista yleensä, että jaksaa lukea jo kaiken kirjoitetun mangakritismin englanniksi, ja sitten vielä ajatella asiaa laajemmasta näkökulmasta, tapaa hänen mukaansa erittäin harvoin. Eli jos tämän päivän välittömän, nopeasti saatavilla olevan tiedon mangasta tislaa, saa suurpiirteisen lukemislistan yleiselle sarjakuvatutkijalle sähköpostiin tutkintaa varten, mikä ei ole yritykseksi tehdä sarjakuvan tohtorintutkielma huono. Theiseniä ei häiritse, että sarjakuvista voisi olla perustavanlaatuinen lukemislista ymmärtämisen koetta varten tai edes se, että pitäisi olla jonkinlainen ydintietämys sarjakuvasta (koostuen suurimmaksi osaksi amerikkalaisesta ja eurooppalaisesta sarjakuvasta). Sen sijaan häntä häiritsee se, että kun joku yrittää kritisoida listan mangan edustusta, on kyseisen henkilön perspektiivi yhtä ahdas kuin listan, jota tämä yritti kyseenalaistaa.

Theisenin ajatukset ovat minusta hyviä ja jäivät selkeästi mieleeni kaiken muun informaatiotulvan alta, vaikka ne eivät suoranaisesti liitykään tunteen ilmaisemiseen. Hän pukee sanoiksi

informaation pirstaleisuuden ja perspektiivin puutteen tunteen, joka nousi esiin uudelleen ja uudelleen tutkiessani aiheitani. Myös paljon lainaamani Kyoton Yliopiston Berndt mainitsi mangasta puhuttaessa yleisen ahdasmielisyyden ja tiedon vähäisyyden. Tällaisen ongelman luulisi kuitenkin olevan yleinen uudelle tieteenalalle, mitä sarjakuvantutkimus on mangan länsimaalaisesta tutkimisesta puhumattakaan.

Mitä tulee tunteen ilmaisuun nimenomaan japanilaisessa kulttuurissa syntyneelle sarjakuvalle, sitä viljelevät hahmopakarikatyyreillä kaikista mangan 'lajeista' ahkerimmin perinteinen tyttöjen shoujo, doujinshi ja kulutusmanga, ja suurin osa kuvallisista esimerkeistäni edustavatkin näitä tyylilajeja. Näissä sarjakuvissa myös kawaii ja moen jäljet ovat nähtävissä voimakkaasti. Näitä kahta ilmiötä voisi pitää osasyllisenä siihen, miksi länsimaissa on syntynyt mangasta osittain yksipuolinen isosilmäinen, lapsellinen vaikutelma. Vaikka näyttää siltä, että vanha sarjakuvaeliitti Japanissa suhtautuu niihin vähättelevästi, näen niissä potentiaalia. Ei ole pitkä aika, kun esimerkiksi **Puella Magi Madoka Magica** (2011) yhdisti moen, taidokkaan tarinankerronan ja erittäin hienon graafisen taustasuunnittelun, jolloin tuloksena oli yksi visuaalisesti hienoimpia ja menestyneimpiä japanilaisia animaationsarjoja. Graafinen toteutus ei valitettavasti päässyt sarjakuvaversioon, joka ei ollutkaan yhtä suosittu, mutta viime aikoina olen nähnyt esimerkkejä yrittää yhdistää halvan mangan moen ja komedian muuten realistiseen ja yksityiskohtaiseen piirrosjälkeen (esim. **ENIALE & DEWIELA** (2014)). Myös Japanin vaihtokouluni Nagoya Zokei University järjesti monia taidenäyttelyitä, joissa nuori sukupolvi sekoitti kawaiiin söpöyttä naivistisuutta sekä taidokasta maalaustekniikkaa tavalla, josta Suomessa voimme vain haaveilla.

Mitä todellisemmalla tyylillä sarjakuva on piirretty, sitä riisutummat ovat karikatyyriset hahmot ja sitä suuremmassa roolissa ovat taustaefektit. Kun nekin katoavat, saadaan mustavalkoinen, valokuvamainen, narratiivisesti erikoinen elokuvamainen graafinen novelli. Manga ikään kuin kadottaa räiskyvät ja kovaääniset tunneilmaisunsa sitä mukaa, mitä realistisemmaksi ja hienommaksi se mielletään. Realistisuudella viitataan nimenomaan länsimaalaiseen realismiin. Näin ei aina käy länsimaalaisen sarjakuvan kanssa (vrt. Asterix). Toisaalta länsimaissa sarjakuva ei ole koskaan ollut marginaalisesti niin suuri ilmiö kuin Japanissa, mikä tekee asiasta ristiriitaisen. Japanilaiset tunteen ilmaisun keinot ovat vuotaneet mitä suurimmissa määrin globaaliin nettiin ja nuori webcomic-sukupolvi sekoittaa niitä vaivattomasti länsimaiseen sarjakuvakulttuuriin.

Japanissa painetut sarjakuvat ovat nykyisestä laskukaudesta huolimatta olleet suosittuja, koska ne ovat hauskoja ja viihdyttäviä — niissä on ollut ja on edelleen jotain kaikille, niin kuin hyvässä

taiteessa kuuluu. Vaikka mangan ele- ja tunnekielen opettelu muun kuvakielen lomassa vaatii aikaa jopa japanilaiselta ja täten saattaa vieraan kulttuurin näkökulmasta olla myös luotaantyöntävää, vauhtiin päästyä ja oikean aihepiirin löydyttyä, on lukija huomaamattaan jo investoinut itsensä tarinaan emotionaalisesti. Mangaa arvostetaan yleensä kerronnallisilta piirteiltään ja monipuolisilta tarinoiltaan, mutta tunteiden oivallinen ilmaisu on jäänyt vähemmälle huomiolle. Mielestäni se on yksi tärkeimmistä elementeistä ja pitää tottumisen jälkeen lukemisen mielekkäänä, helppona ja vauhdikkaana eli sellaisena, että siihen jää koukkuun.

LÄHTEET

Abbot, M & Forceville C. 2010. *Visual representation of emotion in manga: LOSS OF CONTROL IS LOSS OF HANDS in Azumanga Daioh vol 4. Language and Literature* 20(2): 1-22.
<<http://dare.uva.nl/document/2/94081>>.

About.com. Relationships with animals: Cats. Viitattu 5.10.2014,
<<http://japanese.about.com/library/weekly/aa072200.htm>>.

Alverson, B. 2013. Manga 2013: A Smaller, More Sustainable Market. Viitattu 26.9.2014,
<<http://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/booknews/comics/article/56693-manga-2013-a-smaller-more-sustainable-market.html>>.

Anime News Network. 2004. Manga Mania in France. Viitattu 25.9.2014,
<<http://www.animenewsnetwork.com/news/2004-02-04/manga-mania-in-france>>.

Anime News Network. Moe. Viitattu 5.11.2014,
<<http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/lexicon.php?id=77>>.

Anime News Network. World Manga. Viitattu 24.9.2014,
<<http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/lexicon.php?id=99>>.

Aoki, D. 2014. *Good News, Bad News, and the Future: Manga*. Viitattu 27.9.2014,
<<http://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/industry-news/comics/article/61073-good-news-bad-news-and-the-future-manga-2014.html>>.

Berndt, J. 2010a. *Global Manga Studies vol. 1: Comics Worlds and the World of Comics: Towards Scholarship on a Global Scale*. Japan: International Manga Research Center, Kyoto Seika University.
<<http://imrc.jp/images/upload/lecture/data/20101227Comics%20Worlds%20and%20the%20World%20of%20Comics.pdf>>.

Brendt, J. 2010b *'Real' Manga: Diversity, Hybridity, Relationalities*. (Kappale) Manga Realities:

Exploring the Art of Japanese Comics Today. *The Japan Foundation*.

<https://www.academia.edu/2088609/_Real_Manga_Diversity_Hybridity_Relationalities>.

Berndt, J. 2014. *Manga Studies #1: Introduction by Jaqueline Berndt*. Viitattu 24.9.2014,

<<http://comicsforum.org/2014/05/11/manga-studies-1-introduction-by-jacqueline-berndt/>>.

Boundless. 2014. Sociocultural Functions of Emotion. Viitattu 27.9.2014,

<<https://www.boundless.com/psychology/textbooks/boundless-psychology-textbook/emotion-13/emotion-68/sociocultural-functions-of-emotions-263-12798/>>.

Brenner, R. E. 2007. *Understanding Manga and Anime*. United States of America: ABC-CLIO.

Chapman, C. 2010. *Color Theory for Designers*. Viitattu 24.9.2014,

<<http://www.smashingmagazine.com/2010/01/28/color-theory-for-designers-part-1-the-meaning-of-color/>>.

Eväsoja, M. 2008. *Bigaku – japanilaisesta kauneudesta*. Jyväskylä: Gummerus.

Herkman, J. 1998. *Sarjakuvan mieli ja kieli*. Tampere: Tammer-Paino Oy.

Hornyak, T. 2014. Japan's 'Moe' obsession: the purest form of love, or creepy fetishization of young girls? Viitattu 14.11.2014,

<<http://www.japantimes.co.jp/culture/2014/07/26/books/book-reviews/japans-moe-obsession-purest-form-love-creepy-fetishization-young-girls/>>.

Kai-Ming, C. 2008. *The Historical Roots of Manga*. Viitattu 26.9.2014,

<<http://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/new-titles/adult-announcements/article/7050-the-historical-roots-of-manga.html>>.

Karppinen, T. 2010. *Japanin kielen alkeet 2*. Saarijärvi: Saarijärven Offset Oy.

Kinsella, S. 1995 *Cuties in Japan*. (Kappale) Moeran, B & Scov, Lin. *Women, Media and Consumption in Japan*. Cruzon & Hawaii University Press.

<https://webpace.yale.edu/anth254/restricted/Kinsella_1995_in-Moeran.pdf>.

Kopp, R. 2014. Honne and Tatemaie. Viitattu 28.9.2014,
<<http://www.japanintercultural.com/en/news/default.aspx?newsID=293>>.

kransom, 2009. Manga Criticism Translation: "At First, I Wanted to be a Manga-ka": Analyzing the Nausicaa Manga by Kumi Kaoru, pt 1. Viitattu 17.11.2014,
<<http://2chan.us/wordpress/2009/11/04/kumi-kaoru-translation-nausicaa-1/>>.

Kyoto International Manga Museum: Current situation of manga cultured. Viitattu 27.9.2014,
<http://www.kyotomm.com/HP/international/english/about_genjo.html>.

MangaStudies.com, 2012-1014. Mangastudies, SFX Glossary. Viitattu 5.11.2014,
<<http://mangastudies.com/sfx/about.php>>.

Manry, G. 2010. Anime Physics: Nosebleeds. Viitattu 5.10.2014,
<<http://www.animenewsnetwork.com/interest/2010-07-17/anime-physics/nosebleeds>>.

Merluzzi, A. 2014. Nonverbal Accents. Observer Vol. 27, No.4. Viitattu 28.9.2014,
<<http://www.psychologicalscience.org/index.php/publications/observer/2014/april-14/nonverbal-accents.html>>.

Mäkinen, R. 2009. Mangan värit – sarjakuvan värittäjän käsikirja. Jyväskylä: Gummerus.

Nagamoto, H. 2003. Draw Your Own Manga: All the Basics. Japan: Kodansha International Ltd.

Nauert, R. 2010. Expression of Emotion Varies by Culture. Viitattu 28.9.2014,
<<http://psychcentral.com/news/2010/09/16/expression-of-emotion-varies-by-culture/18257.html>>.

Opetushallitus. 2013. Tunteet – Mitä ne ovat. Viitattu 27.9.2014,
<http://www.edu.fi/tunteesta_tunteeseen/tunteet_mita_ne_ovat?>>.

Parkers, G. 2005. Japanese Aesthetics. Päivitetty 2011. Viitattu 16.11.2014,
<<http://plato.stanford.edu/entries/japanese-aesthetics/>>.

Pringle, P. 2012. Stay Away from Irony with the Japanese. Viitattu 28.9.2014,
<<http://www.japanintercultural.com/en/news/default.aspx?newsID=213>>.

Tarbox, J. 2011. The Death of Manga? Viitattu 27.9.2014,
<<http://mediacommons.futureofthebook.org/imr/2011/04/26/death-manga>>.

The Editorial Staff of Weekly Toyo Keizai. 2011. The Future of Manga. Viitattu 27.9.2014,
<<http://www.japanpolicyforum.jp/en/archives/culture/pt20110726171334.html>>.

Theisen, N. 2014. 33. Shit You Might Want to Know #1: - Demographics vs. Genres. Viitattu 12.11.2014,
<<http://whatismanga.wordpress.com/2014/03/31/33-shit-you-might-want-to-know-1-demographics-vs-genres/>>.

Thorn, M. 2008. Multi Faceted Universe of Shoujo Manga. Viitattu 16.11.2014,
<http://matt-thorn.com/shoujo_manga/colloque/index.php>.

Viet. 2014. Japanese Bodylanguage Gestures. Viitattu 28.9.2014,
<<http://www.tofugu.com/guides/japanese-body-language/>>.

Wenner, J. 2007. Americans and Japanese Read Faces Differently. Viitattu 28.9.2014,
<<http://www.livescience.com/1498-americans-japanese-read-faces-differently.html>>.

Shinohara, Kazuko und Yoshihiro Matsunaka: "Pictorial metaphors of emotion in Japanese comics." In: Multimodal Metaphor. Hrsg. v. Charles Forceville und Eduardo Urios-Aparisi. (Applications of Cognitive Linguistics, 11.) Berlin, New York: Mouton de Gruyter, 2009, S. 265–296. Viitattu
<http://www.comicforschung.uni-bonn.de/index.php?action=resource_RESOURCEVIEW_CORE&id=3570>.

LIITTEET

Kuvat:

Kuva 1: Inga Metsola: Tuntityö

Kuva 2: Himaruya Hidekaz: Axis Powers Hetalia, 2008. Muokattu.

Kuva 3: Amano Shiro: Kingdom Hearts, Chain of Memories, 2005.

Kuva 4: Magica Quartet & Hanogake: Puella Magi Madoka Magica, 2011.

Kuva 5: Kashima Chiaki: Hana to Usagi, 2013. Muokattu.

Kuva 6: Naoko Takeuchi: Pretty Guardian Sailor Moon, 1992.

Kuva 7: Yoko Shimizu: Hello Kitty, 1974. Nagaru Tanigawa & Noizi Ito: Haruhi Suzumiya, 2003. Muokattu.

Kuva 8: Yamazawa Ai: Nana, 2000.

Kuva 9: Ohtaka Shinbu - Magi – Labyrinth of Magic, 2009.

Kuva 10: Kamome Shirahama: ENIALE & DEWIELA, 2014.

Kuva 11: Yokohama Yuichi: Color Engineering, 2011.

Kuva 12: Inari –temppeli, Kyoto, Japani, 2014. Kuvaaja: Inga Metsola

Liitteet:

LIITE 1: Osamu Tezuka: Shin Takarajima, 1974. Astro Boy, 1952.

LIITE 2: Hayao Miyazaki: Nausicaä of the Valley of the Wind, 1982.

LIITE 3 : Eiji Nonaka: Sakigake!! Cromartie Kokou, 2000.

LIITE 4: Hayashi Michiko: Welcoming Morning 3. 2010. Kamome Shirahama: ENIALE & DEWIELA, 2014.

LIITE 5: Magica Quartet & Hanogake: Puella Magi Madoka Magica, 2011. Fumi Yoshinaga: Ooku – The Inner Chambers, 2005.

LIITE 6: Himaruya Hidekaz: Axis Powers Hetalia, 2008. Hideaki Sorachi: Gintama, 2003.

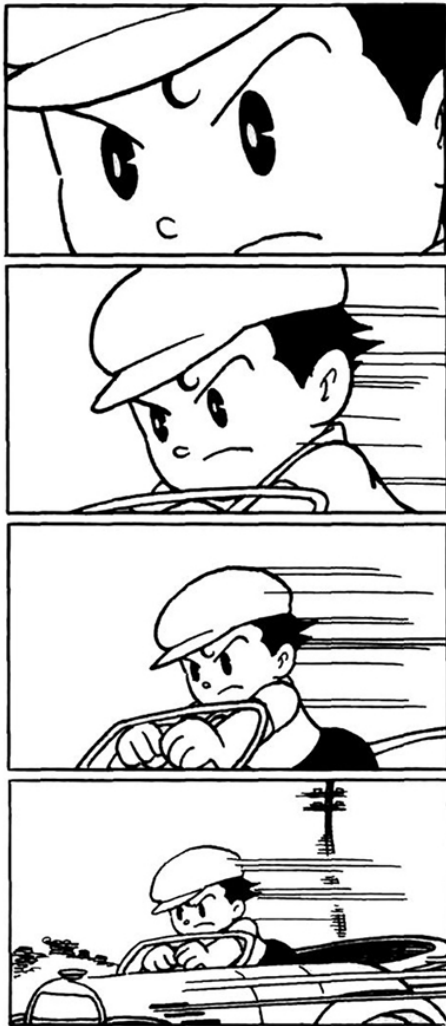
LIITE 7: Osamu Tezuka: Ode to Kirihito, 1966.

LIITE 8: Osamu Tezuka: Ode to Kirihito, 1966.

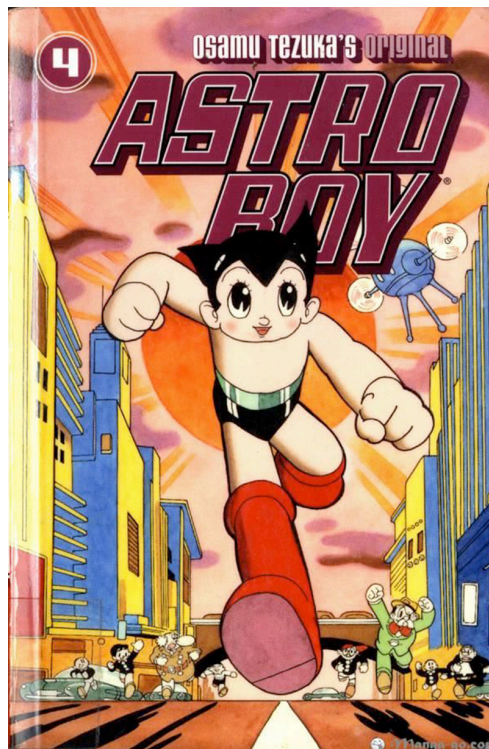
LIITE 9: GuiltyPleasure: In These Words, 2014.

LIITE 10: Ohtaka Shinbu - Magi – Labyrinth of Magic, 2009.

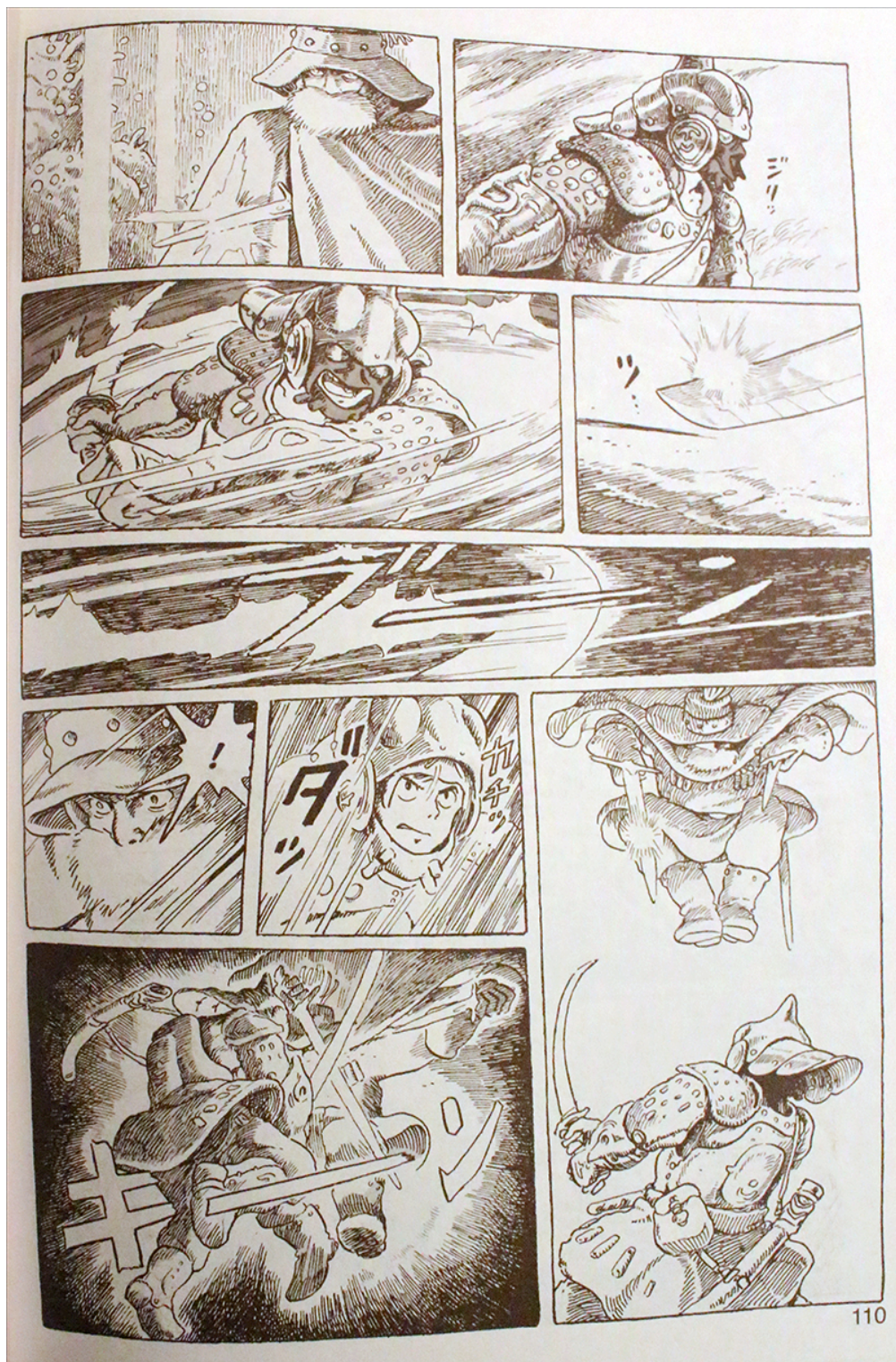
LIITE 11: Maki Satoh: Golondrina, 2011.



a) Osamu Tezuka: **Shin Takarajima**



b) Osamu Tezuka: **Astro Boy**



Sivu **Nausicaä**sta (*Hayao Miyazaki*). Huomioi lukusuunta oikealta vasemmalle.



Eiji Nonaka: **Sakigake!! Cromartie Kokou** (2000). Huomioi lukusuunta oikealta vasemmalle.
www.mangahere.co



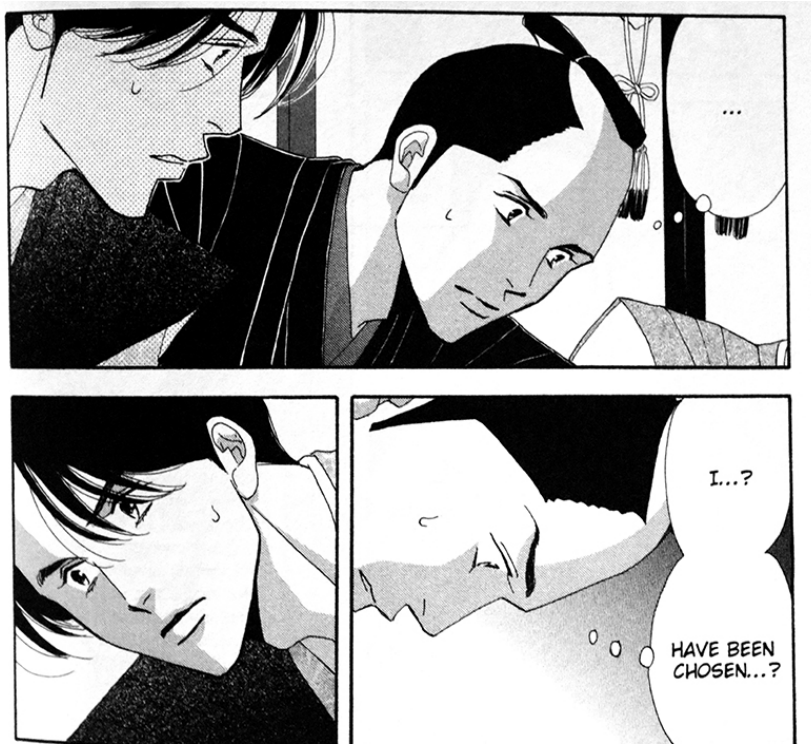
- a) *Axis Powers Hetalia* (Hidekaz Himaruya) pohjainen doujinshi **Welcoming Morning** (2010): Hayashi Michiko.



- b) Kamome Shirahama: **ENIALE & DEWIELA** (2014)



a) Magica Quartet & Hanokage: **Puella Magi Madoka Magica** (2011). Taikatyttö epätoivussa.



c) Fumi Yoshinaga: **Ooku, the Inner Chambers** (2005). Hahmoilla on jännittävä paikka, jota kuvastaa yksittäinen hikipisara.



a) Himaruya Hidekaz: **Axis Powers**

Hetalia (2008) Himaruya Hidekaz.

Ylimmäisessä ruudussa oleva kaktuksen näköinen sielu palaa takaisin omistajaansa viimeisessä ruudussa.

b) Hideaki Sorachi: **Gintama** (2003). Huomaa verisuoni oikeanpuolimmaisessa ruudussa.





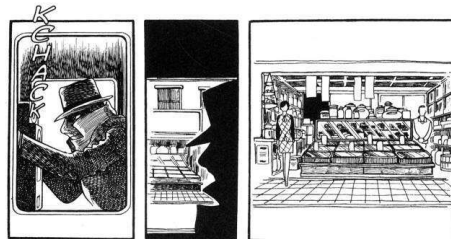
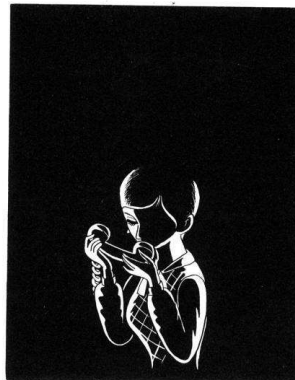
a) Tezuka Osamu gekiga **Ode to Kirihito** (jap. きりひと讃).

Tezuka Osamu gekiga **Ode to Kirihito** (jap. きりひと讃).



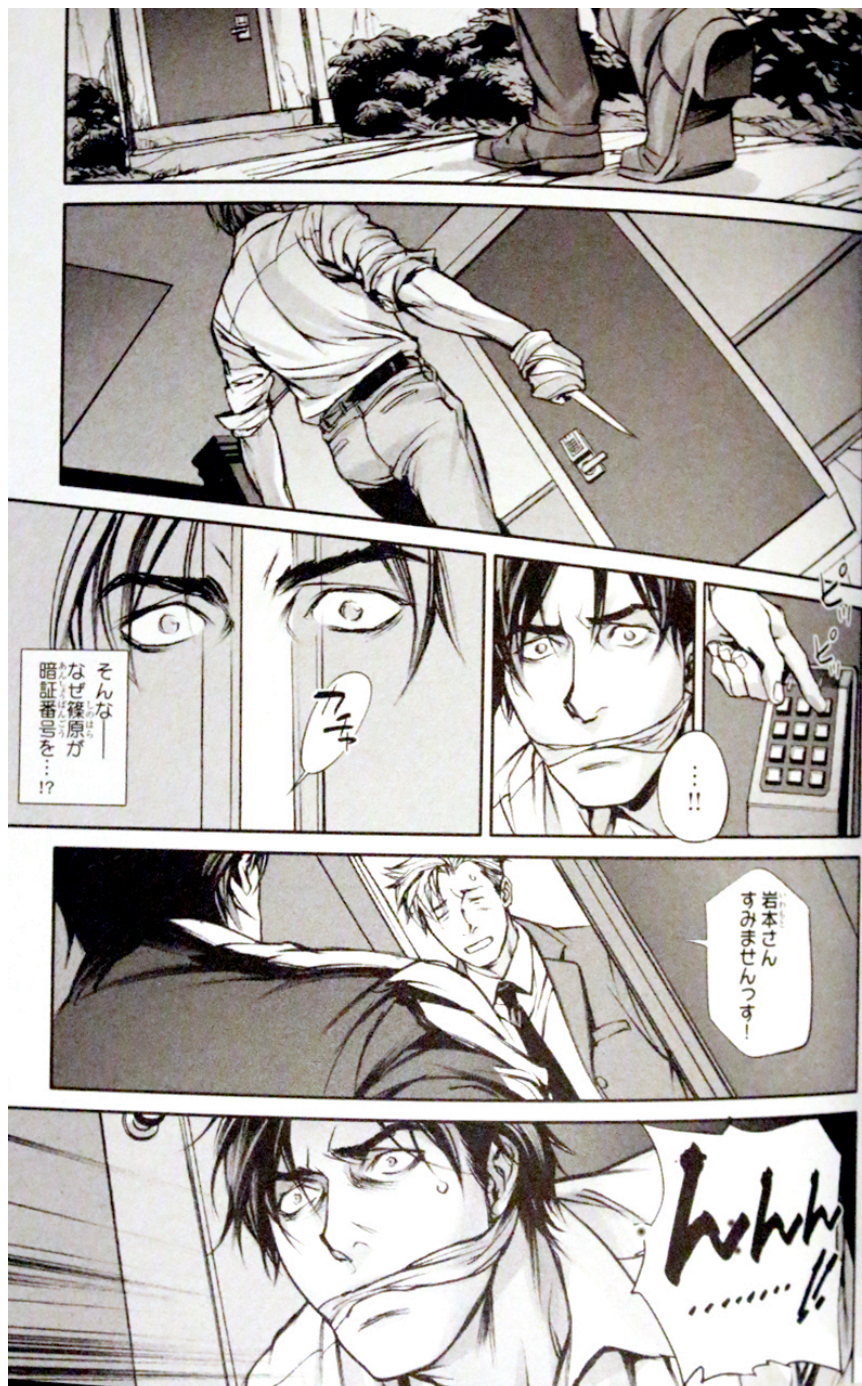
746

mangahere.com



747

mangahere.com



GuiltyPleasure: In These Words (2014)

Miehen silmät ovat samassa ruudussa kuin avautuva ovi.



Maki Satoh: Golondrina (2011)

